W2-BKD-725

Klaus Peter Bochow

Tischtennis

Von den Grundbegriffen bis zur Vollendung

Digitized by the Internet Archive
in 2025

https://archive.org/details/tischtennis0000unse

HEYNE BÜCHER

HEYNE RAT-GEBER

KLAUS-PETER BOCHOW

TISCHTENNIS

Von den Grundbegriffen bis zur Vollendung

Originalausgabe

WILHELM HEYNE VERLAG
MÜNCHEN

HEYNE-BUCH Nr. 4498
im Wilhelm Heyne Verlag, München

Copyright © 1976 by Wilhelm Heyne Verlag, München
Printed in Germany 1976
Zeichnungen: Holger Majorahn, München
Fotos: Karola Kießlich, Deutscher Tischtennis-Sport
Umschlagfoto: Sven Simon, Essen
Rückseitenfoto: Pressebildagentur WEREK, München
Umschlaggestaltung: Atelier Heinrichs, München
Gesamtherstellung: Ebner, Ulm

ISBN 3-453-41175-7

Inhalt

Vorwort 7

Falls Sie absoluter Neuling sind 9
Pluspunkte 9 · Man trainiert 10

Fangen wir mal an 13
Schläger 13 · Der Platz 14 · Tisch 16 · Netz 19 · Bälle 20 · Kleidung 22

Damit es keinen Ärger gibt 23
Partner 23 · Psychologie 25 · Abmachungen 26 · Grundregeln 27 · Wechselmethode 28 · Doppel 29 · Was ist ein Fehler? 31 · Was erlaubt ist 33 · Wiederholungen 36 · ›Unverschuldete Ereignisse‹ 36

Null zu Null 38
Die Grundstellung 38 · Schlägerhaltung 40 · Shakehand-Haltung 41 · Penholder-Haltung 42 · Der Aufschlag 43 · ›Ball im Spiel‹ 45

Jetzt gibt es Schläge 48
Half-volley 48 · Stopball 48 · Schupfball 49 · Treibball 49 · Zwei Grundschläge 51 · Vorhand und Rückhand 51 · Heben 52 · Drücken 53 · Schmetterball 53 · Plazieren 54 · Ball nie aus den Augen 57

Kurzer Abstecher auf einen Schneide-Lehrgang 62
Das Prinzip 62 · Ober- und Unterschnitt 63 · Seitenschnitt 64 · Topspin, Ballon und Sidespin 65/66 · Tabelle der Schlagarten 67

Wie man das Spiel gewinnen kann 68
Den Gegner abtasten 69 · Was man Taktik nennt 69 · Schwache Punkte 70 · Angriffs- und Verteidigungsspieler 71 · Welcher Typ spielt gegen welchen? 71 · Dem Gegner seine Spielweise aufzwingen 72 · Die Spielweise ändern 76

Spiel ohne Gegner 77
Training 77 · Trainer 77 · Kondition 79 · Reaktionsvermögen 80 · Konzentration 81 · Taktik 82

Eine Art Lebenslauf 85

... und noch dieses und jenes 93

Wenn es ernst wird 97
Einem Verein beitreten 97 · Voraussetzungen 98 · Die Chance der Wahl 99 · Vereinswechsel 100 · Regeln für internationale Veranstaltungen 100 · Internationale Regeln A 102

Der Herr nebenan 120
Schiedsrichter 120 · Internationale Regeln B 122 · Unklarheiten 131 · Protest 133 · Mätzchen machen 133

Weiter im Verein 135
Unberücksichtigte Probleme 137 · Eigene Initiative 138

Literaturhinweise und Anschriften 144

Bildnachweis 144

Vorwort

Für den Autor ist die Arbeit an diesem Buch wie ein schwieriges Tischtennisspiel: Er hat einen unbekannten Partner vor sich, den Leser.

Es kann sich dabei um einen Neuling handeln, der erst für das Spiel mit dem kleinen weißen Zelluloid-Ball gewonnen werden soll. Um einen Anfänger, der schon ›Blut geleckt‹ hat und mehr vom Tischtennis wissen will. Um einen begeisterten Freizeitspieler, der keine Gelegenheit ausläßt, nach dem Schläger zu greifen. Um ein Vereinsmitglied, das zusätzliche Informationen sucht. Oder gar um einen Profi, der nur mal sehen will, was *der* schreibt ...

Um all diesen Partnern gerecht zu werden, bleibt dem Autor nur eines: dieses Buch wie ein Gebäude aus dem Baukasten aufzubauen.

Also da beginnend, wo jemand zum erstenmal einen Tischtennisschläger in die Hand nimmt, und weiter — sozusagen Stein für Stein — bis zu Ratschlägen, die ein Turnierspieler verwerten kann. Der Leser könnte mit der Lektüre dieses Buches also eigentlich da beginnen, wo er in der Gruppe dieser unbekannten Partner steht.

Es wird aber niemandem schaden, von der ersten Seite an zu lesen. Selbst erfahrenere Spieler entdecken dabei vielleicht noch so manchen nützlichen Hinweis.

Die ergrauten Tischtennis-Fachleute mögen verzeihen, wenn dieses Buch recht unkonventionell geschrieben ist. Trotz seiner fünfzig Jahre, die der Tischtennissport bei Erscheinen dieses Buches auf dem Buckel hat, ist es ein junger Sport, der nicht in Routine und Fachgesimpel ersticken soll.

Und nun viel Freude beim Lesen — und noch mehr natürlich bei der Jagd um einen kleinen Zelluloidball ...

Falls Sie absoluter Neuling sind

Wer wirklich noch nie Tischtennis gespielt hat, sollte es wenigstens einmal versuchen. Es besteht dann nur eine ›Gefahr‹, nämlich daß man bald mit Begeisterung dabei ist und gar nicht mehr davon loskommt. Schließlich hat sich die Zahl der Tischtennisvereine seit Kriegsende in der Bundesrepublik fast verzehnfacht.

Aber diese ›Gefahr‹ können Sie ruhig auf sich nehmen. Tischtennis ist eine der schönsten, gesündesten und empfehlenswertesten Sportarten.

Zunächst ist es ein Spiel, dann ein Hobby — und es kann sogar zu einem ›Beruf‹ werden. Das können andere Sportarten natürlich auch für sich verbuchen. Aber da sind noch mehr

Pluspunkte:

Der Platzbedarf ist verhältnismäßig gering, an Zubehör ist nicht mehr nötig, als in eine Aktentasche geht (vom Tisch abgesehen, den man heute aber schon in vielen Parks, Freizeitzentren und Urlaubsorten findet).

Man ist von keiner Jahreszeit abhängig, kann im Freien ebenso spielen wie im Keller, einem Saal oder einer Halle.

Auch beim Tischtennis herrscht Gleichberechtigung; man kann ferner bereits mit sechs Jahren anfangen und bis ins hohe Alter dabei bleiben.

In erster Linie ist es ein Wettkampf zwischen Einzelpersonen, zwischen Individualisten. Aber man kann es zu einem Mannschaftskampf machen, indem sich diese Individualisten zu einem Team zusammenfinden.

Verglichen mit den meisten anderen Sportarten ist Tischtennis nicht kostspielig. Es sei denn, man wird Profi; dann verdient man aber auch dabei.

Aber diese Aufzählung steckt nur den äußeren Rahmen ab. Die eigentliche Bedeutung des Tischtennis liegt ganz woanders: Es ist

ein Spiel, bei dem der ganze Mensch beansprucht und geschult wird.

Da gibt es keine einseitige Belastung der Arme oder der Beine, irgendwelcher Muskelpartien. Der ganze Körper von den Fingerspitzen bis zu den Zehen muß mitspielen. Man muß beweglich sein, ausdauernd, schnell und geschickt.

Das gesamte Nervensystem wird aktiviert. Man muß blitzschnell reagieren können, im Bruchteil von Sekunden entscheiden, wie man schlägt oder einen Schlag zurückgibt. Eine winzige Unachtsamkeit, ein Zögern kann einen Punkt kosten — und damit vielleicht ein ganzes Spiel.

Wer Tischtennis spielt, trainiert also nicht nur gleichmäßig seinen ganzen Körper, er schult auch seine Reaktionsfähigkeit und sein Konzentrationsvermögen, lernt zugleich schnell und ausdauernd zu sein.

Nicht genug damit. Um zu gewinnen, muß man auch noch den Verstand einspannen, muß seine Erfahrung verwerten können, um die richtige Spieltaktik zu finden.

Man trainiert

Selbstbeherrschung, Selbstkontrolle und Selbsterziehung, weil man sich anpassen muß, weil man auch verlieren können muß und weil man nur ein besserer Spieler wird, wenn man eigene Schwächen einsieht und ausmerzt.

Ein bißchen muß man sozusagen auch Gedanken lesen können, vorausahnen, was der Gegner mit dem nächsten Schlag vorhat.

Ein guter Tischtennisspieler ist also so eine Art Höchstleistungsmensch. Besser gesagt, er sollte es im Laufe der Zeit durch diesen Sport werden. Denn natürlich haben die wenigsten Menschen alle die hier aufgezählten Fähigkeiten bereits, wenn sie zum erstenmal mit dem Schläger einen Ball treffen. Aber sie haben die Möglichkeit, die vorhandenen Anlagen in einem erstaunlichen Maße auf- und auszubauen. Eben weil sie mit diesem Sport Körpertraining und Konzentrationstraining treiben und zugleich geistige Fähigkeiten und Charakter schulen.

Wettkampfatmosphäre bei einer Meisterschaft — hier kommen die interessierten Zuschauer voll und ganz auf ihre Kosten.

Und weil dies alles zwar Sport und doch ein Spiel ist, wird es nicht mit verbissenem Ernst vorgenommen, es macht auch noch Freude.

Mehr kann man von einem Sport wirklich nicht verlangen. Und wer sich alle diese Vorteile noch einmal überlegt, wird sich nicht wundern, daß viele Ärzte Tischtennis empfehlen. Nicht nur als Ausgleichs- und Genesungssport, sondern auch zur allgemeinen Kräftigung und Verbesserung der Leistungsfähigkeit.

Natürlich darf man nicht verschweigen, daß gesundheitliche Bedenken bestehen können. Menschen mit Herzfehlern oder Kreislaufschäden können sich bei wilden Wettkämpfen leicht schaden. Wer in glühender Hitze während des Urlaubs tolle Schlachten liefert, braucht sich nicht zu wundern, wenn er einen Kollaps bekommt.

Und selbst erfahrene Spieler vergessen in zugigen oder kalten Räumen immer wieder, sich nach einem heißen Kampf wieder warm anzuziehen; eine Erkältung läßt dann meist nicht lange auf sich warten.

Auf solche Dinge werden Sie also achten müssen, wenn Sie selbst

Freude am Spiel gefunden haben und künftig öfter am Tisch stehen und den weißen Ball tanzen lassen.

Vielleicht holen Sie sich den ›Appetit‹ dazu auch, indem Sie mal ein Turnier besuchen. Aber vielleicht tun Sie das erst, wenn Sie etwa die Hälfte dieses Buches gelesen haben. Denn ohne wenigstens so ungefähr zu wissen, um was es da geht, warum die Zuschauer manchmal klatschen oder pfeifen, bekommt man von den meist sehr schnellen Spielen nicht viel mit.

Es sei denn, Sie bemerken, daß die meisten Spieler ziemlich »mitgenommen« aussehen und verbissene Gesichter machen. Das heißt nicht, daß Tischtennis eben doch keine so unbedenkliche Angelegenheit sei. Das verbissene Gesicht ist nur die Folge der notwendigen großen Konzentration. Und daß man bei einem so gesunden Sport kein Fett ansetzt, versteht sich von selbst.

Sollten Sie nach diesem Kapitel allerdings nun vom Tischtennis eine Art Abmagerungskur erwarten, könnte das eine Enttäuschung geben. Denn beleibtere Spieler pflegen leicht so zu schwitzen, daß sie nachher viel trinken müssen ...

Aber lassen wir, was nach dem Spiel geschieht. Kümmern wir uns erst einmal um das ›Vorher‹.

Fangen wir mal an . . .

Wenn man Tischtennis spielen will, kann man das natürlich auch bei Verwandten, Bekannten oder in einem Heim tun. Dort ist Platz, ein Tisch — und Schläger bekommt man geliehen.

Man braucht also eigentlich gar nichts, um diesen Sport auszuüben. Eigentlich. Denn man wird bald feststellen, daß einem die geliehenen Schläger nicht richtig in der Hand liegen.

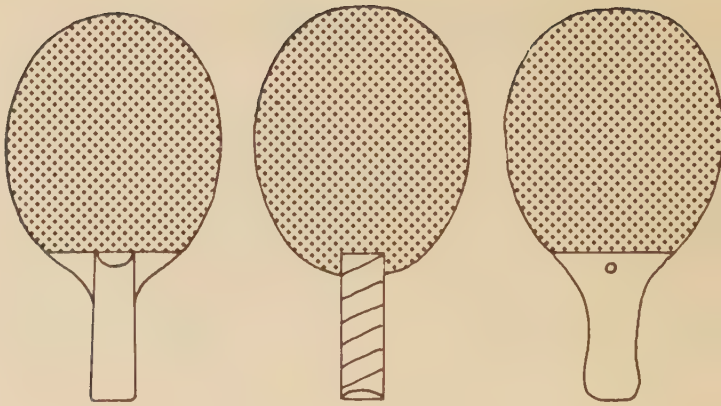
Und dann kauft man sich einen eigenen. Das wäre das erste Problem. Denn welcher

Schläger

zu einem Spieler paßt, das kann nur er selbst feststellen. Und zwar erst, wenn er genügend Kenntnisse und Erfahrung hat. Im Laufe der Zeit entwickelt ja jeder seinen eigenen Stil. Dieser Stil aber ist mit entscheidend für die Schlägerwahl.

Für den Anfänger, der sich am besten in einem guten Sportgeschäft beraten läßt, gibt es ein paar grundlegende Tips:

1. Denken Sie daran, daß ein schlechter Schläger auch zu einem schlechten Spiel führt. Der richtige Schläger ist für Sie das wichtigste beim Tischtennis.
2. Sie müssen das Gefühl haben, daß der Schläger gut in Ihrer Hand liegt. Es gibt deshalb Schläger mit verschiedenen Griffstärken (der Griff soll nicht aus der Hand herausragen).
3. Kaufen Sie keinen billigen Schläger, über den Sie sich dann nur ärgern, weil er bald nicht mehr zu gebrauchen ist. Kunststoffbeschichtetes Balsa-Holz ist die beste Garantie für einen guten Schläger.
4. Die Wahl des Belags hängt von Ihrer Spielweise ab. Es gibt drei verschiedene Beläge: *Noppengummi, Backside und Soft.* Ehe man Erfahrungen gesammelt hat, sollte man Backside wählen.



Schläger gibt es schon für ein paar Mark — aber wenn Sie sich nicht von vornherein die Freude an diesem Sport verderben wollen, sollten Sie ruhig etwa DM 30,-- anlegen und sogar noch DM 5,-- für eine Tasche investieren, die den Belag schützt.

Spitzenspieler geben für ihre ›verlängerte Hand‹ übrigens schon rund DM 100,— aus ...

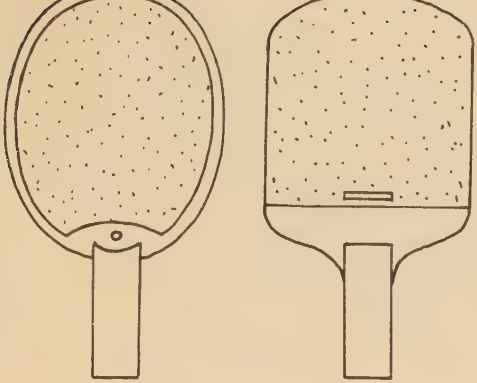
Haben Sie den richtigen Schläger, werden Sie schnell merken, daß Ihr Spiel besser wird. Damit wächst die Freude an der Sache. Bis zu der Überlegung, ob man sich nicht einen eigenen Tisch leisten sollte, ist es nicht mehr weit.

Damit käme das zweite Problem. Und das ist nicht der Tisch sondern

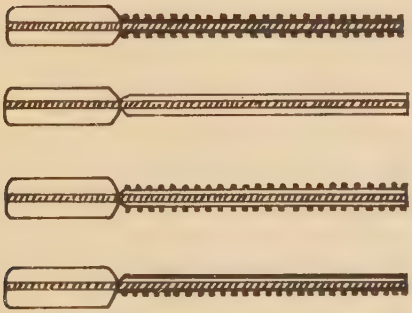
der Platz

dafür. Denn um diesen Tisch soll ja noch Raum für die Spieler sein — etwa 3 m in der Breite und 5 m in der Länge muß man zur Verfügung haben.

Vielleicht erfüllt ein Keller oder ein Hobbyraum diese Erfordernisse. Das hat den Vorteil, daß man auf Jahreszeit und Wetter



Eine Auswahl der handelsüblichen Schläger. Bei der Wahl sind die eigene Hand und die eigene Spielweise entscheidend.



Die verschiedenen Arten des Belages (von oben):
Noppengummi, Kork, Sandwich und eine Kombination von Noppen und Kork.

keine Rücksicht nehmen muß, und den Nachteil, daß man nur bei einer extra dafür gelegten Beleuchtung spielen kann, denn normale Kellerbeleuchtung ist nicht ausreichend.

Zweite Möglichkeit wäre ein Garten. Er muß nur groß genug sein, damit der Tisch einen eigenen Platz erhält. So wie der aufstellbare Swimming-pool braucht er einen geraden, festen Untergrund für sich und die Spieler. Oft bietet sich auch ein Hof oder eine Autozufahrt an (falls es die eigene ist).

Sollten Sie keine dieser Möglichkeiten haben, so tun Sie sich mit Nachbarn zusammen oder treten einem Club bei. Besser ist natürlich der eigene Tisch, weil man dann unabhängig von anderen spielen und trainieren kann, wann und so lange man möchte. Der Club kann ja noch zusätzlich ›Spielplatz‹ sein.

Sehen wir uns also einen

Tisch

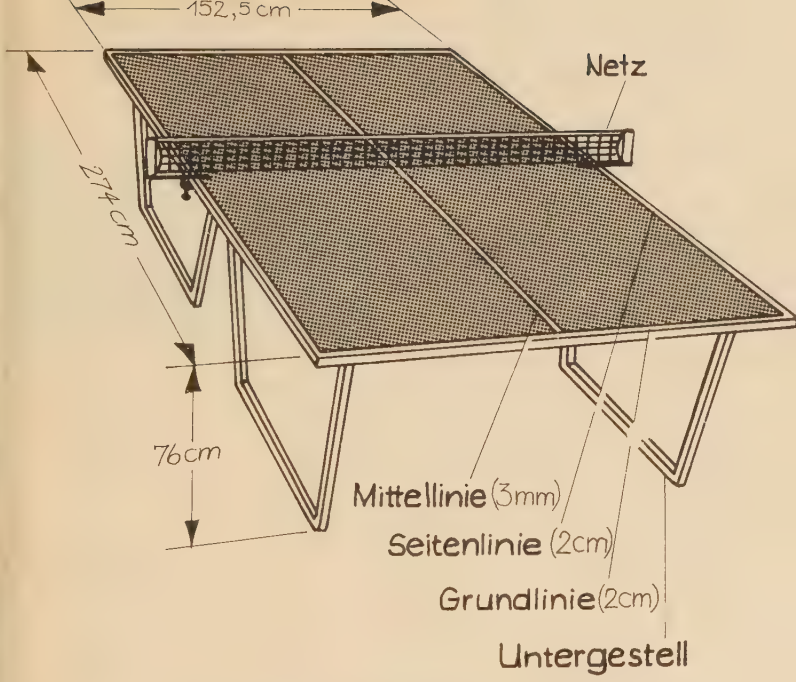
an. Das Maß steht fest: Er ist 76 cm hoch, 274 cm lang und 152,5 cm breit.

Natürlich kann man auch auf Tischen spielen, die andere Maße haben. Nur wird man da Wunder erleben, wenn man an den vorschriftsmäßigen Tisch kommt, um dort seine Fähigkeiten zu beweisen. Ein Hürdenläufer würde ja auch nicht mit Zäunen üben.

Zurück zum Tisch. Er sollte aus zwei Teilen bestehen, damit er besser zu transportieren und zu lagern ist. Die Platten müssen jedoch durch das Untergestell fest und unverrückbar verbunden werden können. Selbst wenn jemand auf den Tisch springt (das ist beim Spiel sogar erlaubt), sollte nichts wackeln.

Die Oberfläche — amtlich ›Spielfläche‹ genannt — ist trotzdem das wichtigste am Tisch. Nach den Vorschriften muß sie matt und von dunkler Farbe sein; die Kanten sollen eine weiße Begrenzungslinie haben, die Grund- und Seitenlinien; eine weiße Mittellinie ist für Doppelspiele erforderlich.

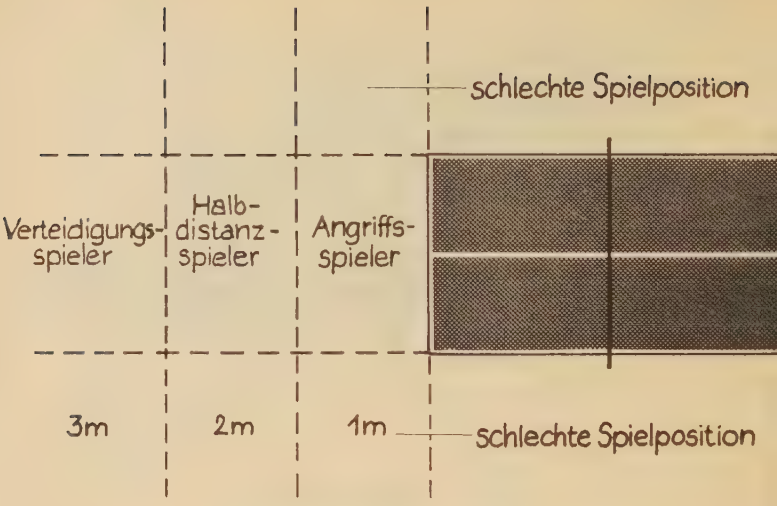
Es gibt im Handel eine ganze Reihe von Tischen, die diese Forderungen erfüllen. Manche kosten noch nicht einmal DM 100,—. Aber wer da spart, tut's wiederum am falschen Ende. Denn — wie



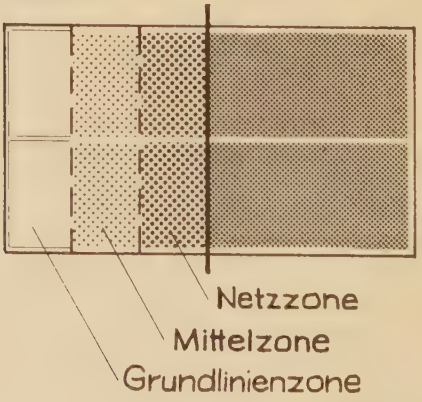
Ein idealer Tisch.

beim Schläger — billige Erzeugnisse halten nicht lange. Denken Sie daran, daß die Platte Kratzer vertragen muß, daß sie sich nicht bei Nässe oder durch Temperatureinfluß verziehen darf. Manche Beläge bilden sogar ›Blasen‹.

Jede Unebenheit auf der Platte aber lenkt den Ball von seiner eigentlichen Bahn ab, macht ein ›ehrliches‹ Spiel unmöglich. Das können Sie bei einem Bekannten etwa erleben, mit dessen Tisch sie einfach nicht zurechtkommen. Der Gastgeber kennt ja seine Pappenheimer und serviert Ihnen den Ball immer wieder auf die oft kaum sichtbaren ›Blasen‹, von denen der Ball in von Ihnen nicht erwarteter Richtung davonsaust.



Die Einteilung des Spielraumes um den Tisch. Die angegebene Meterzahl gilt natürlich nur grob.



Die Zonen auf der Spielfläche, die natürlich für beide Hälften gelten.

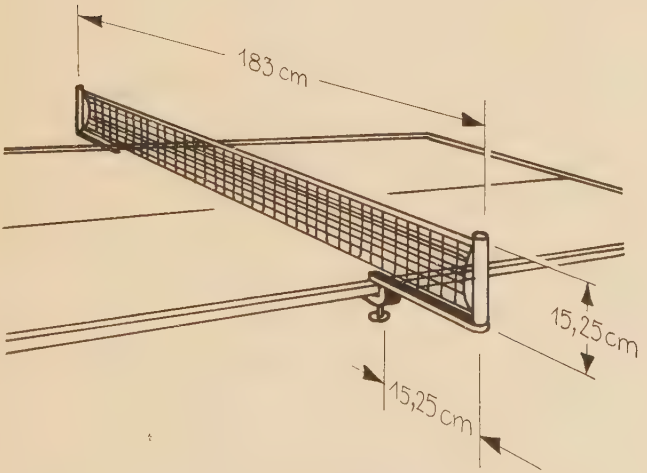
Also Vorsicht beim Tischkauf. Der Weg in ein Fachgeschäft lohnt sich immer. Und wenn ein gutes Stück ein paar hundert Mark kostet, dann hält es auch lange und erhöht die Freude am Spielen. DM 200,— bis 300,— sollten nicht zuviel sein.

Nun hätten Sie einen Schläger und einen Tisch. Zum Spielen fehlen noch ein Netz und Bälle.

Auch beim Kauf vom

Netz

sollten Sie sich gleich an die ›amtlichen‹ Maße halten: Höhe 15,25 cm, Länge 183 cm. Wenn Sie die Tischbreite noch im Gedächtnis haben, werden Sie bemerken, daß ein solches Netz auf jeder Seite wiederum 15,25 cm über die Tischkante hinausragt — und auch das ist Vorschrift.



Das vorschriftsmäßige Netz.

Stoßen Sie sich bitte nicht an den 15,25 cm. Daß dieses aus dem englischen ›Inch‹ abgeleitete Maß stimmt, ergibt sich durch die an einem Winkel angebrachten Pfosten von selbst, wenn man sie richtig anschraubt. Und wer es für den Wettkampfsport ganz genau haben will, bekommt verstellbare Netzpfosten; zusätzlich kann man die korrekte Höhe in der Mitte des Tisches noch durch eine Art ›Meßreiter‹ kontrollieren, der wie eine große Wäscheklammer aufgesetzt wird (wenn die Maßlehre mit beiden ›Füßen‹ die Spielflächen berührt, dann stimmt alles).

Die Bälle

sind das Leichteste und Kleinste an ›Ausrüstung‹, was man bei diesem Spiel braucht. Aber schließlich spielt er ja die Hauptrolle, dieser kleine Kerl, der rund 2,5 Gramm wiegt und einen Durchmesser von 37,2 bis 38,3 Millimetern hat.

Diese Kugel rast mit einer Geschwindigkeit bis zu 170 Stundenkilometern über die Platte, muß sich gelegentlich bis zu fünfzigmal in der Sekunde um die eigene Achse drehen. Und wenn der Ball auf einen Schläger prallt, kann er bis zu einem Viertel seines Durchmessers ›verbeult‹ werden, bevor er in die entgegengesetzte Richtung davonrast.

Das sind schon tolle Anforderungen, mit denen sich vor allem die Fabrikanten solcher Bälle befassen müssen. Sie haben deshalb drei Klassen entwickelt.

Bälle, die einen Stern tragen, sind die billigsten und für den Freizeitspieler gedacht.

Etwas teurer die mit zwei Sternen, die meist zum Training verwendet werden.

Garantiert stets von gleichem Gewicht und am teuersten sind die Drei-Stern-Bälle für Wettkämpfe.

Zum Spielen genügt zu Anfang sicher ein Zwei-Stern. Mit einem ›Drei-Stern‹ kann man ja dann den Sieg feiern.

Diese Bälle waren ursprünglich alle weiß. Seit 1971 gibt es sie aber auch in Gelb, weil diese Farbe meist leichter zu erkennen ist.

Anatoli Strokator aus der UdSSR zeigt, zu welcher Konzentration jeder einzelne Ball während des ganzen Spiels zwingt.

Ob Sie sich für weiße oder gelbe Bälle entscheiden, ist aber noch von einer anderen Frage abhängig: Welche heben sich besser von der Farbe der Platte und vor allem vor dem Spielplatzhintergrund ab? Spielen Sie im Garten neben gelben Rosen oder vor einer weißen Kellerwand?

Als das Neueste gibt es jetzt auch zweifarbige Bälle. Für Anfänger und im Training wirken sie ganz lustig, weil sie den Drall sichtbar machen, den so ein Ball mitbekommt. Im Wettbewerb dürften sie sich aber kaum durchsetzen, denn das durch zwei Farben entstehende Flirren macht im harten Kampf nervös und strapaziert die Augennerven der Spieler.

Sechs Bälle reichen für den Anfang meist aus.

So. Nun ist die Ausrüstung komplett: Raum, Tisch, Netz, Schläger und Bälle. Es kann losgehen.

Krempeln Sie also die Ärmel auf.
Aber welche? Über die

Kleidung

haben Sie bisher ja noch nichts gehört. Und zu jeder Sportart gehört nun mal auch die passende Kleidung. Nicht aus Eitelkeit, Vereinsmeierei oder sonstwas, nein, aus praktischen Gründen.

Wer eine Weile richtig Tischtennis spielt, der merkt zum Beispiel schnell, daß er nicht nur Augen, Hirn und Hand dazu braucht, sondern daß auch die Beine und Füße eine Menge leisten müssen. Also benötigt er Schuhe, in denen die Füße nicht so schnell ermüden, nicht so schnell schwitzen und — durch eine rutschfeste Sohle — einen guten Stand haben.

Die Kleidung darf die Bewegungsfreiheit nicht einschränken, das ist klar. Freizeitler werden im Sommer Badehose beziehungsweise Bikini tragen. Im Keller oder in einer kühlen Halle wäre zum Beispiel ein Turnanzug mit Pulli angebracht. Den Pullover kann man ja ausziehen, wenn man beim Spiel warm geworden ist. Und selbstverständlich hinterher wieder an.

Was die Farbe anbetrifft, gibt es für Wettbewerbe natürlich wieder die übliche Vorschrift: dunkel, damit sich der Ball besser abhebt.

Werden Sie langsam ungeduldig? Es ist doch wohl alles klar, alles da. Und die Überschrift dieses Kapitels hieß: ›Fangen wir mal an . . .‹

Aber wir können noch nicht mit dem Spiel anfangen. Denn es fehlt etwas. Nämlich der Partner. Erst wenn der da ist, kann man spielen.

Damit es keinen Ärger gibt

So sorgfältig man sich auch Ehe- oder Geschäftspartner aussuchen mag — es kann leicht zu einem Streit kommen. Beim Tischtennis ist es nicht anders. Wie die Ehegesetze oder die Geschäftsordnung, so sind auch die Spielregeln nicht ohne Tücken und Lücken. Vor allem, wenn jemand dabei ist, der nicht verlieren kann oder will — von notorischen Streithanseln ganz abgesehen. Aber ohne

Partner

läßt sich dieser Sport nun einmal nicht ausüben. Mit wem spielen Sie also?

In Turnieren oder bei Wettbewerben ist das keine Frage. Da ergeben sich die Gegner von selbst. So. Jetzt ist das Wort gefallen: Gegner. Denn Sie suchen sich einen Partner für das Spiel. Wenn es beginnt, ist er ihr Gegner. Nur einer kann gewinnen, man steht sich in einem ›Kampf‹ gegenüber.

So ein Kampf zu zweit ist für Psychologen immer interessant. Aber darauf kommen wir ein wenig später.

Nochmals: Im Turnier, im Wettbewerb ist der Gegner bestimmt. In einem Club ergibt er sich auch meist von selbst. Im Urlaub spielt häufig der Zufall eine Rolle.

Und in Ihrer Freizeit?

Nachbarn, Freunde, die Familie, die Verwandtschaft — es sind unzählige Möglichkeiten, männlich, weiblich, jeglichen Alters.

Lassen wir das Geschlecht einmal außer acht. Mit dem Alter ist das schon schwieriger. Grundsätzlich sollten Sie sich Gegner etwa Ihres Jahrgangs suchen. Aber es gibt noch ein weiteres Kriterium: die Spielstärke.

Naturgemäß sind Spiele viel interessanter, wenn etwa gleichwertige Gegner aufeinandertreffen. Aber nicht nur das; suchen Sie sich unterlegene Partner, ist das nicht fair dem Partner gegenüber. Außerdem besteht die Gefahr, daß Sie im Bewußtsein Ihrer Über-

Beim Doppel wird der Schwede Stellan Bengtsson tatkräftig von seinem Partner Johansson unterstützt.

legenheit zu schludern anfangen. Bei überlegenen Gegnern wiederum kann es sein, daß Sie langsam Mut und Selbstvertrauen, ja die Freude am Tischtennis verlieren.

Unterlegene Gegner kann man deshalb nur zeitweise annehmen — wenn man als Lehrer oder Trainer fungiert (in diesem Fall also wieder als Partner). Und der überlegene Gegner sollte einem nur als Lehrer oder Trainer nützlich sein.

Wie gesagt, dies gilt bei ›freier Partnerwahl‹, nicht für Wettbewerbe.

Und nun wollen wir auf die

zurückkommen. Wenn Sie Tischtennis spielen oder Spieler beobachten, kann das so eine Art Charaktertest sein.

Wie jemand spielt und *mit wem* er spielt, enthüllt viel von seinem Wesen. Mißt er sich nur mit Schwächeren? Sucht er nur die Stärkeren? Kann er verlieren? Spielt er defensiv oder offensiv? Nimmt er das Ganze als Spiel, als Sport, als Zeitvertreib — oder tierisch ernst? Sucht er Streit?

Da spielt etwa ein Mann immer nur mit seiner Frau, um ihr seine Überlegenheit zu beweisen; oder ein Vater mit seinem Sohn, ein Bruder mit dem anderen. Da tobt einer im Spiel seine ganze Wut aus, die er sonst nicht zu zeigen wagt.

Es gäbe zahllose Beispiele zu nennen. Aber sicher erleben Sie solche Fälle im Lauf der Zeit selbst.

Dabei profitieren Sie mit etwas Beobachtungsgabe nicht nur gesundheitlich und durch die Freude am Tischtennis, es läßt sich einiges auf das Privatleben übertragen. Denn was sich da bei so einem ›gemischten Einzel‹ am Tisch tut, das könnte sich auch in einer Ehe ›abspielen‹.

Etwas übelnehmen, eigene Fehler nicht sehen, über die des anderen triumphieren oder ihn gar auslachen, rechthaberisch sein — das wären nur ein paar Punkte, die auf den Charakter schließen lassen. Im täglichen Leben werden sie zum Teil erfolgreich verborgen, im Spiel zeigen sie sich ganz unbeabsichtigt und offen, denn man spielt ja nur ...

Manchmal ist es schon interessant festzustellen, ob man mit einem Partner überhaupt spielen kann oder dieser so etwas als Unsinn, unter seiner Würde oder aus Faulheit ablehnt. Oder ob der Partner einen mit anderen spielen läßt, wenn er selbst keine Lust hat, ob er eifersüchtig auf den anderen Partner wird oder gar auf Ihr ganzes Hobby.

Es kann für die Wahl eines Ehegefährten mit entscheidend sein, ob der oder die Auserwählte aktiv oder passiv teilnimmt oder an jedem Spielabend Szenen macht. Wer gar einmal Turniere spielen will, wird durch solches Partnerverhalten nämlich nicht nur im Privatleben, sondern auch am Tisch erheblich behindert.

Für einen solchen Test brauchen Sie nicht gleich Psychologie zu studieren. Mit gesundem Menschenverstand kann man Parallelen zwischen Spiel und Alltag überall feststellen.

Lassen wir es genug der Psychologie sein. Nehmen wir an, Sie haben einen Partner. Oder vielleicht sogar drei, weil Sie ein Doppel spielen möchten.

Und damit es nun keinen Ärger gibt, müssen zuvor ein paar Dinge geklärt werden. Selbst wenn es sich nicht um ein Turnier handelt und schließlich auch für ganz normale Spiele die üblichen Regeln gelten.

Schon beim Doppel muß man sich zum Beispiel einigen, wer mit wem spielt. Frauen gegen Männer, Ehepaar gegen Ehepaar, zwei Kölner gegen zwei Hamburger?

Das kann lustig sein, wird aber für alle langweilig, wenn etwa zwei Routiniers gegen zwei Anfänger antreten.

Und ganz gleichgültig, ob Doppel oder Einzel: Vor jedem Spiel sollten klare

Abmachungen

getroffen werden. Am besten hält man sich an das, was auch für offizielle Turniere gilt:

1. Wird ein Schiedsrichter ernannt oder sollen strittige Bälle wiederholt werden?
2. Wird eine Zeit (wie lange?) zum Einspielen gegeben?
3. Soll es eine Begrenzung der Zeit geben, falls die Gegner gleich stark sind?
4. Dürfen (wann, wie lange?) Pausen gemacht werden?
5. Wird bei Abbruch wegen des Wetters (Wind oder Regen) ohne Ergebnis auseinandergegangen oder mit dem Stand bei Abbruch weitergespielt? (wann?)
6. Mit welchen Bällen wird gespielt?

Halten Sie bitte diese sechs Punkte nicht für überflüssig und lächerlich. Und denken Sie daran, im Freien möglichst nur zu spielen,

wenn der Tisch seitlich zur Sonne steht. Es hat schon manchen Streit gegeben, weil ein Spieler nach der Niederlage lamentierte, er habe nur verloren, weil er gegen die Sonne spielen mußte.

Um weiteren möglichen Ärger zu vermeiden, nun vor Beginn des Spiels die

Grundregeln

des Tischtennis, die man auch dann einhalten sollte, wenn man in der Freizeit oder im Urlaub den Ball über die Platte jagt.

Daß dieses Spiel zu zweit oder zu viert gespielt werden kann, wurde schon erwähnt. Damen gegen Damen, Herren gegen Herren, Damen gegen Herren und im Doppel schließlich Paare gegen Paare, wobei im Freizeitspiel natürlich auch ein Paar gegen zwei Herren oder zwei Damen antreten kann.

Man kann auch zu dritt oder fünft spielen. Dann läuft jeweils der ›überflüssige‹ Spieler zur Gegenseite. Das kann viel Spaß machen und ist als Schnelligkeits-Training sogar recht wertvoll. Nur kann man da natürlich keine Punkte zählen. Reden wir darum später vom Training, bleiben wir beim echten Spiel.

Im allgemeinen wird da erst ein bißchen ohne Zählen hin und her gespielt. Eine solche Einspielzeit ist nach den Regeln sogar vorgesehen, bei Turnieren jedoch zeitlich genau begrenzt. Was dann folgt, ist jedoch amtlich nicht anerkannt. Einer der Partner wirft den Ball mit der Hand ein — und wer den ersten Fehler macht, muß dem Gegner den ersten Aufschlag lassen; dabei wird dann meist nicht auf die Seitenwahl geachtet.

Aber der erste Aufschlag kann vielleicht schon spielbestimmend sein, die Seitenwahl ist ebenfalls nicht ohne Bedeutung. Deshalb wird zu Beginn eines Spieles lieber gleich das Los befragt. Wer gewinnt, hat Aufschlag, wer verliert, die Seitenwahl.

Wie das weitere Spiel verlaufen soll, können Sie aus den Regeln ganz genau ersehen. Es gilt im Prinzip, möglichst wenig Fehler zu machen, den Gegner zu möglichst vielen Fehlern zu verleiten oder zu zwingen.

Jeder Fehler wird dem Gegner als Pluspunkt angerechnet, 21 Punkte ergeben den Sieg in einem Satz. Nur falls beide Partner 20 Punkte haben, wird weitergemacht, bis einer zwei Punkte Vorsprung hat.

Nach jeweils fünf Punkten — ganz gleich, wer sie erzielt hat, also auch bei 2 : 3 oder 17 : 8 — wird der Aufschlag gewechselt. Die Seiten wechselt man nach jedem Satz.

Sollte sich nach zwei Sätzen ein Gleichstand ergeben, folgt ein Entscheidungssatz, bei dem die Seiten gewechselt werden, sobald eine der Parteien 10 Punkte erreicht hat. Hat einer der Gegner 2 Sätze gewonnen, ist er Sieger des Spiels.

Zu beachten ist, daß auch bei einem Stand von 20 : 20 eine Sonderregelung in Kraft tritt: Der Aufschlag wechselt nach jedem Punkt.

Bevor wir uns mit dem Doppel beschäftigen, eine kleine, nicht unwichtige Abschweifung. Denn daß es nach dem 20 : 20 nur noch um zwei Punkte Vorsprung geht, daß der Aufschlag bei jedem Punkt wechselt, hat einen guten Grund: Man will erreichen, daß sich Spiele zwischen guten oder gleichwertigen Partnern nicht bis in alle Ewigkeit ausdehnen.

Eine nicht unbegründete Sorge, wenn man bedenkt, daß bei den Weltmeisterschaften 1936 in Prag der Ex-Pole Ehrlich und der Rumäne Paneth um den ersten Ball in ihrem Spiel zwei Stunden und zehn Minuten spielten, der Franzose Haguenauer und der Rumäne Goldberger bis zu einer Entscheidung sieben Stunden benötigten und das Endspiel zwischen Österreich und Rumänien elf Stunden dauerte.

Verständlich, daß man seitdem bei offiziellen Turnieren eine Zeitbegrenzung eingeführt hat. Die dabei entstandene

Wechselmethode

sollte man auch als Freizeitspieler kennen, selbst wenn sie aus praktischen Gründen — man braucht außer einem Schiedsrichter in diesem Fall einen Zeitnehmer und einen Schlagzähler — im Freizeitsport kaum angewendet wird.

Das Prinzip ist so einfach, daß man eigentlich nur die Regel 10.2. lesen muß: Wenn ein Satz nach 15 Minuten Spieldauer noch nicht entschieden ist, werden der Rest des Satzes und die übrigen Sätze des Spiels nach der Wechselmethode fortgesetzt. Danach verliert der Aufschläger den Punkt, wenn der Rückschläger den Aufschlag und die 12 folgenden Schläge des Aufschlägers zurückgibt.

Natürlich werden die üblichen Fehler auch im Rahmen dieser Methode gezählt. Aber nach höchstens 13 Schlägen gibt es einen Punkt, man kann also nicht stundenlang spielen, bis einer einen Fehler macht.

Zur Wechselmethode gehört übrigens auch, daß nach jedem Punkt — wie beim Stand 20 : 20 — der Aufschlag gewechselt wird.

So und nun zum

Doppel

Im Prinzip gilt hier das gleiche wie beim Einzel. Ganz gleich, welcher der beiden Partner einen Fehler macht, er wird ihnen als Mannschaft gemeinsam angekreidet, den Gegnern gemeinsam gutgeschrieben.

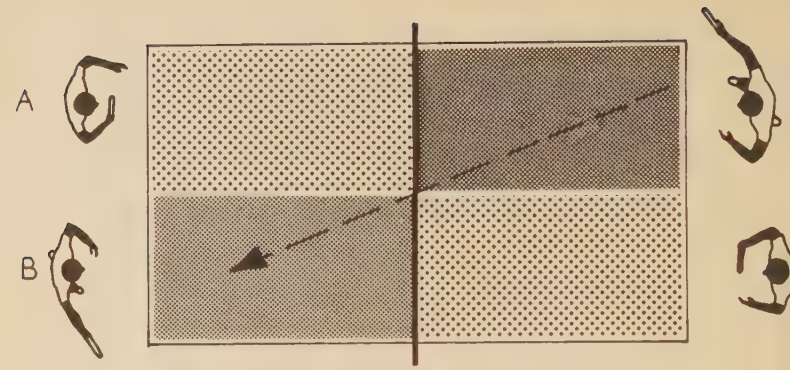
Besonderheiten gibt es hier aber beim Aufschlag und beim Seitenwechsel.

Der Aufschlag muß von der Spielflächenhälfte des Aufschlägers zur ihm schräg gegenüber liegenden Hälfte des Gegners gehen (deshalb die trennende Mittellinie auf den Tischen).

Wird der Aufschlag nach fünf Punkten abgegeben, wechseln die Partner, die den Aufschlag hatten, die Plätze.

Der Aufschlag muß von dem Partner angenommen werden, der an der dem Aufschläger schräg gegenüberliegenden Spielfeldhälfte steht. Danach schlagen die Partner auf jeder Seite abwechselnd, können aber auf jede beliebige Spielfeldhälfte zurückschlagen und müssen von jeder Spielfeldhälfte den für sie bestimmten Ball annehmen.

Es geht darum, daß die beiden Partner auf jeder Seite zwar eine



Im Doppel spielt die Mittellinie beim Aufschlag eine Rolle und ›viertelt‹ den Tisch. Die Paare mit A und B beziehungsweise X und Y zu bezeichnen, ist üblich, damit sich aus Tabellen jederzeit ablesen läßt, wer Auf- und wer Rückschläger ist.

Mannschaft sind, aber nicht jeder den Ball schlagen darf, wann er will; sie können dies nur abwechselnd tun. Und durch den Wechsel im Aufschlag und den jeweils anderen ersten Schläger sollen immer wechselnde Kombinationen entstehen.

Damit will man verhindern, daß bei einem solchen Spiel etwa nur die beiden jeweils besseren gegeneinander spielen und ihre Partner nur Statisten sind. Und man macht das Spiel schwieriger, denn wer jetzt nicht schnell auf den Beinen ist, nimmt seinem Partner die Chance zum Rückschlag, weil er im Weg steht. Wer geschickt spielt, kann seinen Ball gerade dem Gegenüber servieren, der gar nicht schlagen darf.

Noch ein Wort vor Schluß dieses Abschnitts:

Es können ja nicht nur Einzelspieler oder Paare gegeneinander antreten, sondern ganze Mannschaften. So etwas ergibt sich vielleicht mal in einem größeren Ferienort, Berliner gegen Kölner, Holländer gegen Österreicher, Gäste gegen Einheimische ... Wie man da spielt, ist Vereinbarungssache.

Sozusagen ›klassisch‹ wäre es, wenn die Herren und die Damen

je ein Einzel austragen und dann in einem gemischten Doppel um den Sieg gerungen wird. Auch Herren- oder Damendoppel sind natürlich drin. Aber wo ist für ein so umfangreiches Programm soviel Zeit, wo gibt es genügend Tische?

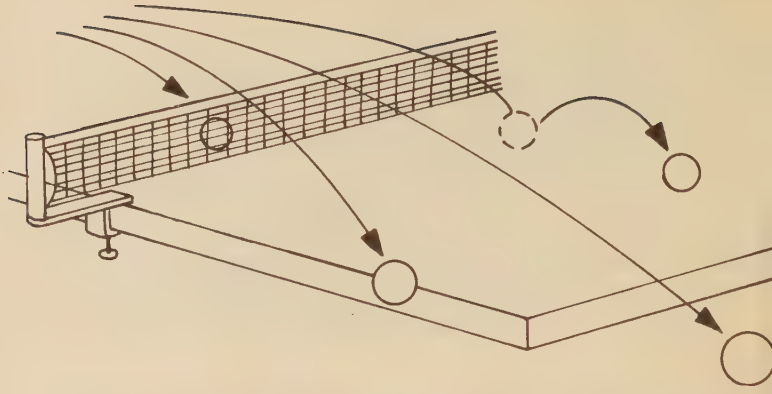
Darum sollte man auch bei der Wahl des Systems lieber nach ›KO‹ vorgehen: Gegner auslosen, Verlierer scheiden aus, Gewinner kommen eine Runde weiter. Denn bei einem ›Jeder gegen Jeden‹-System ergibt sich da selbst bei einer vorher natürlich festgelegten, beschränkten Teilnehmerzahl schnell eine Mammutveranstaltung, die man ohne gründliche Organisation gar nicht bewältigen kann.

Und nun zu dem entscheidenden Punkt:

Was ist ein Fehler?

Als Abgrenzung am besten eine Aufzählung:

1. Der Aufschläger trifft den Ball nicht.
2. Der Aufschläger wirft den Ball nicht richtig zum Aufschlag.
3. Der Aufschläger schlägt den Ball nicht nach dem Höhepunkt seiner Flugbahn.
4. Der Aufschläger läßt den Ball nicht oder mehr als einmal die eigene Spielhälfte berühren.
5. Der Aufschläger schlägt den Ball nicht hinter seiner Grundlinie oder deren gedachter Verlängerung.
6. Der Rückschläger nimmt den Ball an, ehe dieser die eigene Spielhälfte berührt hat (Flugball).
7. Der Spieler schlägt den Ball in das Netz.
8. Der Spieler schlägt den Ball so, daß er die gegnerische Spielhälfte nicht berührt.
9. Der Spieler schlägt den Ball so, daß er die Tisch-Außenkante berührt.
10. Der Spieler schlägt den Ball mit etwas anderem als dem Schläger oder der — bis zum Knöchel reichenden — Schlaghand.
11. Ein Spieler berührt mit der freien Hand die Spielfläche, während der Ball im Spiel ist.



Netz, Außenkante oder über die Spielfeldhälfte hinweg — das sind die häufigsten Fehler. Der Ball darf auf der eigenen Spielfeldhälfte auch nie mehr als einmal aufschlagen.

12. Ein Spieler bewegt oder verschiebt den Tisch, während der Ball im Spiel ist.
13. Ein Spieler, sein Schläger oder etwas, das er bei sich oder an sich trägt, berührt das Netz, während der Ball im Spiel ist.
14. Ein Spieler schlägt den Ball so, daß dieser Schläger oder Schlägerhand zweimal berührt, derselbe Spieler also zweimal hintereinander schlägt (Doppelschlag).
15. Ein Spieler schlägt den Ball mit einer Seite seines Schlägers, die einen nicht zum Spiel zugelassenen Belag hat (auch solche Schläger gibt es).

    Weiter in der Aufzählung. Ein Fehler ist es auch:
16. Wenn ein Spieler den Schläger verliert oder fallen läßt und mit der Hand zurückschlägt (die jetzt nicht mehr als ›Schlägerhand‹ gilt).
17. Wenn ein Spieler den Ball zwar mit dem Schläger zurückschlägt, diesen aber nicht mehr in der Hand hält (fallen ließ oder nach dem Ball geworfen hat).

18. Wenn ein Spieler den Ball zwischen Netz und Pfosten in die gegnerische Hälfte zurückgibt (falls es dort einen genügenden Zwischenraum gibt, ist dies ja möglich).
19. Wenn im Doppel beim Aufschlag der Ball nicht erst die rechte Seite der eigenen Spielfläche und dann die schräggegenüberliegende Hälfte der gegnerischen Spielfläche berührt.
20. Wenn im Doppel zweimal hintereinander derselbe Partner den Ball zurückschlägt.
21. Wenn in einem Turnier trotz einer Verwarnung der Aufschläger so aufschlägt, daß dem Schiedsrichter die Sicht verdeckt und die Kontrolle eines korrekten Aufschlages unmöglich ist.

Diese Aufzählung ist notwendig — denn im Spiel geht es ja um Punkte; Punkte aber sind eben Fehler, die gemacht werden. Und was ein Fehler ist, muß jeder genau wissen, damit es keinen Streit gibt.

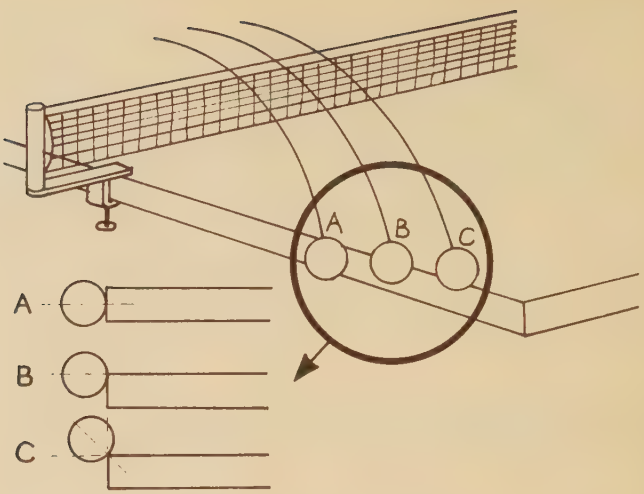
Vereins- und Turnierspieler klagen gelegentlich, daß nicht einmal die Schiedsrichter genau Bescheid wissen. Ein Wunder ist das nicht, wenn man bedenkt, daß eine klare Aufstellung der Fehler in kaum einem Lehrbuch, ja noch nicht einmal in den Internationalen Regeln zu finden ist. In diesen Regeln, die ohnehin etwas verwirrend gegliedert sind, muß man im Streitfall oft lange nach dem richtigen Paragraphen suchen (und der ist dann noch höchst kompliziert abgefaßt).

Nun zur Abwechslung einmal etwas,

was erlaubt ist.

Theoretisch darf man bei einem Schlag auf den Tisch springen. Voraussetzung ist, daß man die Spielfläche nicht mit der freien Hand berührt und der Tisch weder wackelt noch verrutscht. Bei feststehenden Tischen in Park- und Spielanlagen ist das durchaus möglich ...

In der Praxis kommt so etwas allerdings kaum vor. Denn niemand kann so schnell vom Tisch wieder herunterspringen, daß



Kantenbälle sind meist Streitfragen. Ball A ist klar falsch, aber auch B und C. Ein guter Ball müßte mit einer durch den Berührungspunkt und den Mittelpunkt gezogenen Achse einen Winkel von mehr als 45 Grad zur Ebene der Spielfläche bilden.

seine Spielhälfte für den Rückschlag frei ist. Wenn der Gegner nämlich den Ball erwischt, wird er an einem ordnungsgemäßen Rückschlag gehindert.

Erlaubt ist es auch, den Ball so hart an die Kante der gegnerischen Spielfeldhälfte zu plazieren, daß er dort einfach ›abrutscht‹. Voraussetzung: Er muß dort aufkommen, wo noch Spielfläche ist — und sollte es der letzte Millimeter vor der Kante sein. Weil man so genau kaum plazieren kann, sind diese Kantenbälle meist Zufall. Und dann oft ein Streitpunkt, da sich oft schwer sagen läßt, ob er nicht doch die Außenkante berührt hat. Gerade weil es sich hier um einen in der Praxis häufigen Zu- und Streitfall handelt, hat der Internationale Tischtennis-Bund hierzu sogar ein Blatt mit Richtlinien herausgegeben.

Genauso erlaubt, ebenso schwer beabsichtigt zu ›erzeugen‹ und daher meist Zufall sind Bälle, die das Netz berühren (oder den da-

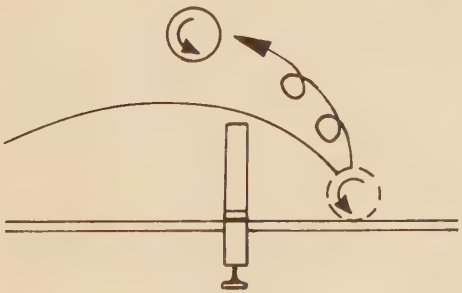
zugehörigen Pfosten). Hier gibt es allerdings keinen Streit. Denn wenn der Ball anschließend auf der gegnerischen Spielfeldhälfte aufschlägt, gilt er — selbst wenn dann aus dem Netzball auch noch ein gültiger Kantenball werden sollte, eine Kombination, die meist auch ein Weltmeister nicht mehr zurückschlagen kann.

Außerdem darf man den Ball auch ›um das Netz herum‹ schlagen. Dabei ist nicht nur gemeint ›um den linken oder rechten Netzpfosten‹, sondern auch ›unter dem Teil des Netzes hindurch, der über die Spielfläche hinausragt‹. In der Praxis kommt so etwas vor, weil Kantenbälle oder Bälle mit besonders starkem Drall oft weit zur Seite springen oder kurz hinter dem Netz über die Seitenkante rutschen.

In einem Fall darf man den Ball sogar über der gegnerischen Spielfläche auf diese schlagen: wenn der vom Gegner geschlagene Ball einen solchen ›Rückdrall‹ hat, daß er nach vorschriftsmäßigem Aufprall auf der anderen Spielfläche über das Netz zurückkommt.

Nach dieser Atempause noch etwas über die Spielregeln. In bestimmten Fällen müssen Ballwechsel wiederholt werden.

Ein Netzball beim Aufschlag zum Beispiel muß wiederholt werden, wenn er sonst gültig ist oder vom Gegner als Flugball angenommen wurde.



Bälle können durch ihren Drall über das Netz zurückkommen und dürfen dann auch hinter dem Netz zurückgeschlagen werden.

sind auch vorgeschrieben, wenn

- aufgeschlagen wird, ehe der Gegner spielbereit ist (es sei denn, er versucht, den Aufschlag trotzdem anzunehmen);
- ein Spiel unterbrochen wird, weil nicht in der vorgeschriebenen Reihenfolge aufgeschlagen oder ein Seitenwechsel vergessen wurde;
- ein Spiel wegen Ablaufs der Zeit unterbrochen und in Wechselmethode weitergespielt werden muß;
- ein Spieler durch ein Ereignis, auf das er keinen Einfluß hat, daran gehindert wird, richtig auf- oder zurückzuschlagen;
- ein Spieler durch ein Ereignis, auf das er keinen Einfluß hat, einen Punkt verliert.

Was solche

›unverschuldete Ereignisse‹

sind, ist zum Teil klar, zum Teil in den Regeln festgehalten. Da geht im Spiel etwa ein Ball kaputt. Oder ein Tier — etwa ein Hund, eine Katze, ein Vogel — behindern in der Bewegung oder der Sicht. Ein Scheinwerfer (im Turnier) kann ausfallen, etwas von einem Baum herabfallen, ein Ball oder ein Spieler vom Nebentisch dazwischenkommen. Ein plötzlich auftauchender oder aufspringender Zuschauer stört ebenso wie ein überraschendes Geräusch, ein Knall, ein Insektenstich. Es kann sich der Belag vom Schläger lösen oder — bei privaten Spielen — das Telefon läuten, die Türklingel losschrillen.

Natürlich gilt das auch bei Verletzungen (Sturz) oder etwa einem Muskelkrampf, mit dem zwangsläufig eine Spielunterbrechung verbunden ist.

Auf Schwächezustände oder Krankheit nehmen die internationalen Regeln allerdings keine Rücksicht. Man steht da auf dem Standpunkt, daß der Spieler erst gar nicht antreten soll, wenn er

krank oder nicht fit genug ist. Auch wenn ein Spieler bei normaler Spielweise oder durch eigene Spielart schlappmacht, rechtfertigt das keine Unterbrechung.

Ein Kurzschluß in der Halle, ein Regenschauer im Freien gehören selbstverständlich auch zu diesen ›Ereignissen‹. Oder eine durch einen Sturz oder einen Schmetterball zerbrochene Brille.

Genug der unliebsamen Zwischenfälle, die möglich sind. Man sollte beim Gedanken daran jedoch gleich eine Konsequenz ziehen und nie ein halbwegs ernstes Spiel beginnen, wenn man nicht Ersatzbälle, Ersatzschläger, Ersatzbrille und Verbandszeug in Reichweite hat.

Ganz Vorsichtige werden sogar daran denken, daß nicht nur ein Schnürsenkel reißen, sondern im Eifer des Gefechts sogar mal eine Hosennaht platzen kann ...

Und nun kann es endlich losgehen.

Null zu Null

Wenn ein korrekter Schiedsrichter den Beginn eines Spieles ansagt, heißt das nicht etwa »Anfangen« oder »Das Spiel beginne«, sondern er sagt laut und deutlich: »Null zu Null.«

Das bedeutet in der Praxis: Tisch- und Netzhöhe sind ebenso überprüft wie Spielfläche und Bälle, der Aufschlag ist ausgelost, die Seitenwahl getroffen. Die Spieler stehen sich hinter ihrer Grundlinie gegenüber, halten den Schläger in der Hand (der Aufschläger noch dazu den Ball) und sind spielbereit.

Aber wie und wo stehen sie? Und wie halten sie den Schläger?

Das sind zwei Fragen, die am besten noch vor dem ersten Aufschlag beantwortet werden — denn wer sich etwas Falsches angewöhnt, wird solche Mängel nur schwer wieder los. Sie werden nicht als Fehlerpunkte gewertet, führen aber leicht zu solchen.

Zunächst also einmal die Stellung — endlich etwas, für das es keine Vorschriften gibt.

Die Grundstellung

ist einfach: Man steht mit leicht gespreizten Beinen, die Füße parallel, etwa 30 cm hinter der Mitte seiner Grundlinie. Brust und Gesicht sind dem Gegner zugewandt, man kann jetzt Vorhand oder Rückhand aufschlagen und ist als Rückschläger von beiden Tischecken, an denen der Aufschlag ankommen könnte, gleich weit entfernt. Eine leichte Hockstellung ermöglicht es einem dann, stets auf dem Sprung zu sein.

Wenn man einen unbekannten Gegner vor sich hat oder einen, der seine Aufschlagtechnik häufig wechselt, stellt man am besten ein Bein etwas vor, um für kurze Aufschläge schneller vor-, für weite leichter zurücktreten zu können.

Welche Stellung man dann im Laufe des Spieles einnimmt, hängt von verschiedenen Faktoren ab. Man sollte als Rückschläger den Aufschlag aber immer in der Grundstellung erwarten.

Man sollte.

Stellan Bengtsson, der international erfolgreiche schwedische Spitzenspieler, in einer ausdrucksvollen Studie.

Denn ob man in der Mitte der Grundlinie steht, hängt von der eigenen Reichweite ab; davon, ob man ein stärkerer Vorhand- oder ein besserer Rückhandspieler, Rechts- oder Linkshänder ist. Die gleichen Faktoren gilt es auch beim Gegner zu berücksichtigen.

Von der eigenen Spielweise und der des Gegners hängt es ebenso ab, ob man das linke oder das rechte Bein zurückstellen muß, ob man näher (meist gefährlich) oder weiter ab von der Grundlinie steht. Wird defensiv oder offensiv gespielt? Schnell oder langsam? Kurz oder lang? Wechseln beide oder einer der Spieler öfter ihre Taktik oder bleibt diese gleich?

Bestimmte Schlagarten erfordern auch eine ganz bestimmte Stellung. Gleich, ob man sie schlagen oder zurückschlagen will, besser gesagt: erwartet, sie zurückschlagen zu müssen. Denn wenn ein langsamer, hoher Ball beim Gegner ankommt, kann er ihn entweder kurz oder lang zurückschmettern oder kurz hinter das Netz schupfen.

Man muß also erst die Stellung kennen, die für einen selbst die

beste ist, sie dann dem Spielverlauf anpassen und schließlich auf den ankommenden Ball hin korrigieren.

Das Ganze ergibt eine solche Fülle von kleinsten Varianten der Stellung, daß sich mit ihrer Beschreibung Seiten füllen ließen. Hier hilft nur ein guter Trainer oder Selbstkorrektur durch die Spielerfahrung. Denn wenn man ständig gegen denselben Spieler verliert oder gegen die gleiche Spielweise, wenn man ständig die gleichen Bälle nicht erwischt, liegt das oft an einer falschen Stellung.

Drei Dinge sind aber bei der Körperhaltung unabdingbar. Man muß dem Gegner stets das Gesicht zuwenden, da man sonst den im Spiel befindlichen Ball nicht beobachten kann. Man muß stets ›sprungbereit‹ sein, da es bei Überraschungsbällen darauf ankommt, in Sekundenbruchteilen dazusein. Und man darf die Füße nie zu dicht nebeneinanderstellen — jeder Boxer, jeder Judokämpfer wird bestätigen können, wie schnell man dann aus dem Gleichgewicht zu bringen ist.

Nun zur

Schlägerhaltung.

Auch hier gibt es keine Vorschriften. Es gibt lediglich zwei übliche Haltungen, die sozusagen aus Erfahrung gut sind.

Würde man diese beiden in das Reglement aufnehmen, müßten allerdings eine ganze Reihe von Spitzenspielern nach Hause gehen. Gerade die Stars sind ja meist Stars geworden, weil sie eine eigene, sehr individuelle Spielweise haben. Und die erfordert oft eine unübliche Schlägerhaltung. Gelegentlich ist es sogar auch umgekehrt: Es gibt Spieler, deren Hand irgendeine körperliche Eigenheit aufweist; diese erfordert dann eine bestimmte Schlägerhaltung, führt zu einer ungewöhnlichen Spielweise — und manchmal dadurch zu einem ungewöhnlichen Erfolg.

Zurück zur ›Norm‹.

Tischtennis kommt aus Europa. Europa ist der Erdteil der Händeschüttler. Die hier und in Amerika übliche Schlägerhaltung entspricht daher der beim Händeschütteln und heißt entsprechend

Shakehand-Haltung.

Mit dieser Haltung sollte jeder Anfänger es zunächst versuchen — bis er sie restlos beherrscht oder (vielleicht) eine eigene entwickelt hat.

Man faßt dabei den Schlägergriff so, wie man jemandem die Hand reicht. Mittelfinger, Ringfinger und kleiner Finger umschließen den Griff. Der Daumen liegt auf der einen Seite (Vorhandseite) des Schlägerblattes an dessen Rand dort auf, wo der Griff beginnt. Der gestreckte Zeigefinger liegt am Rand der anderen Seite (Rückhandseite) ebenfalls am Rand des Blattes auf.

Die Shakehand-Haltung.

Der Schläger muß nun sicher und ruhig in der Hand liegen — so daß man ihn weder im Spiel verliert, noch einen Krampf bekommt.

Mit dieser Haltung läßt sich so gut wie jeder Angriffs- oder Verteidigungsschlag führen.

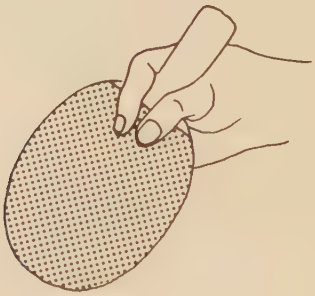
Eine ganze Reihe von Anregungen und Techniken im Tischtennis — und auch Spitzenspieler — kommen aus Japan und China. In Asien ist Händeschütteln unbekannt. Dafür sind die Hände dort zum Beispiel häufig mit Eßstäbchen beschäftigt.

Kein Wunder, daß die Asiaten die europäische Schlägerhaltung unbequem fanden und eine eigene entwickelten: den

›Penholder‹,

die ›Bleistifthalter-Haltung‹, um dieses im internationalen Sport nun einmal übliche Englisch zu übersetzen.

Beim ›Penholder‹ spielt man fast immer mit derselben Seite des Schlägers. Das hat einen Vor- und einen Nachteil. Der Vorteil: Man muß die Schlagseite nicht wechseln, was immer einen Zeitverlust bedeutet. Der Nachteil: Man muß auch Rückschläge, die man ›anders‹ besser packen könnte, mit der gleichen Seite nehmen — und dazu gehört schon ein gutes Stellungsspiel und viel Wendigkeit.



Der Penholder-Griff.

Für europäische Hände ist diese Haltung ebenso ungewohnt wie Shakehand für die Asiaten. Da sie sich aber vor allem für Angriffsschläge gut eignet, hat sie sich durchgesetzt bei Spielern, die wenig Wert auf defensives Spiel legen.

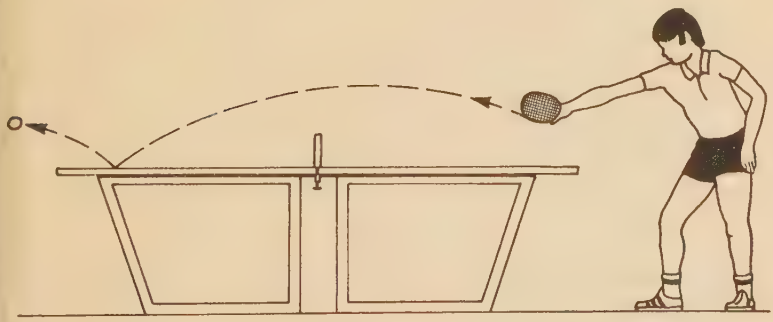
Bei der Penholder-Haltung wird der Schlägergriff direkt am Blatt wie ein Bleistift angefaßt. Daumen und Zeigefinger liegen leicht gekrümmt um den Griff und berühren mit den Spitzen das Schlägerblatt auf der Vorhandseite. Die Rückhandseite wird durch die drei ebenfalls gekrümmten restlichen Finger gestützt (man kann den Mittelfinger auch etwas gestreckt dicht an die Schlägerfläche drücken).

Gleich welche Haltung ein Spieler wählt, Voraussetzung bleibt, daß er den Schläger frei und ungezwungen bei jedem gewünschten oder nötigen Schlag führen kann.

Also: Schläger angefaßt, Grundstellung eingenommen. Jetzt kommt

der Aufschlag.

Dieser erste Schlag im Spiel hat eine Sonderstellung. Als einziger Schlag im Spiel darf — und muß — er die eigene Spielhälfte des Spielers einmal berühren. Als einziger Schlag darf er Netz oder Pfosten nicht berühren, bevor er in der gegnerischen Spielhälfte aufprallt. Und er trifft als einziger nicht einen Ball, der vom Gegner kommt, sondern einen aus der eigenen Hand.



Eine Angabe wie beim Tennis war früher üblich, gilt jetzt jedoch als Fehler.

Anfänger und Sonntagsspieler geben sich bei diesem ›aus der eigenen Hand‹ meist nicht viel Mühe. Der Ball wird eben irgendwie hingehalten oder -geworfen — und ab geht's.

Leider. Denn wenn man Tischtennis nur einigermaßen ernsthaft spielen will, sollte man sich etwas mit den Regeln befassen, die sich gerade dem Aufschlag so intensiv widmen, daß sie hier im Wortlaut folgen sollen:

Internationale Tischtennisregeln A

6. Vorschriftsmäßiger Aufschlag

6.1. Der Ball wird auf den Handteller der freien Hand gelegt. Die freie Hand muß ruhig gehalten werden. Sie ist geöffnet und flach, die Finger liegen zusammen, und der Daumen wird abgespreizt. Die freie Hand muß sich während der ganzen Zeit, in der sie beim Aufschlag mit dem Ball in Berührung ist, über der Ebene der Spielfläche befinden. Der Aufschlag beginnt, indem der Aufschläger den Ball nur mit der Hand, ohne ihm dabei einen Effekt zu versetzen, nahezu senkrecht (Abweichung von der Senkrechten darf nicht mehr als 45 Grad betragen) aufwärts wirft, und zwar so, daß der Ball jederzeit für den Schiedsrichter sichtbar ist und daß er sichtbar den Handteller verläßt.

Der Ball muß geschlagen werden, wenn er den Höhepunkt seiner Flugbahn überschritten hat, und zwar so, daß er zuerst die Spielfeldhälfte des Aufschlägers berührt und dann direkt über das Netz oder um das Netz herum in die Spielfeldhälfte des Rückschlägers springt. In dem Augenblick, in dem beim Aufschlag der Schläger den Ball berührt, muß sich der Ball hinter der Grundlinie des Aufschlägers oder hinter ihrer gedachten Verlängerung befinden.

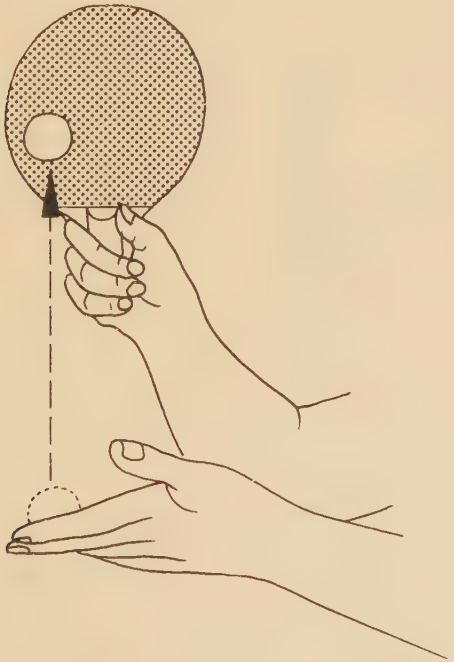
Da dürfte jeder Anfänger stöhnen. Aber wenn man sich das gleich richtig angewöhnt und übt, ist die Geschichte nicht so schwierig. Die weiteren sechs Punkte dieser ›A 6‹ kann man sich hier sparen, sie wurden bereits im Text erwähnt.

Eines wäre nur noch wichtig: In dem Augenblick, in dem der Ball den Handteller des Aufschlägers verläßt, gilt er als

›Ball im Spiel‹

— und zwar so lange, bis ein Spieler einen Fehler macht oder das Spiel aus irgendeinem Grund unterbrochen wird.

Mit dem Aufschlag hat das Spiel also begonnen. Und schon mit ihm kann der erste Punkt ›fallen‹. Entweder weil der Aufschlag mißlingt oder weil er so gut ist, daß der Gegner bereits diesen ersten Ball nicht zurückschlagen kann.



So muß der Schiedsrichter einen vorschriftsmäßigen Aufschlag sehen können.

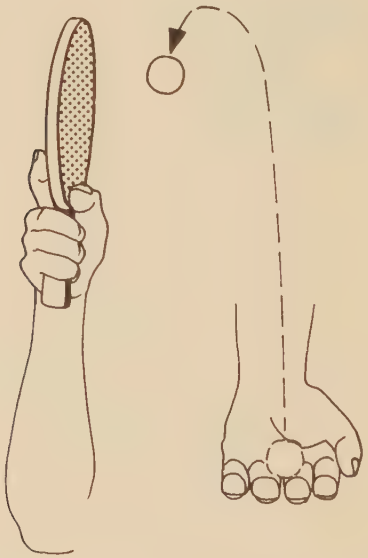
Um ersteres zu vermeiden, sollten auch Freizeitspieler den Aufschlag üben. Um das zweite zu erreichen, sollte sich jeder Spieler mit der Technik des Aufschlagens vertraut machen. Grundsätzlich gibt es zwei Möglichkeiten: den Aufschlag mit der Vorhand und den mit der Rückhand.

Und davon je drei Varianten: Unterschnitt, Oberschnitt und Seitenschnitt.

Die Art des Schlages beim Aufschlag und aller dann folgenden abwechselnden Rückschläge sind im Prinzip gleich. Sie werden im nächsten Kapitel eingehend behandelt.

Bei diesem ersten so wichtigen Schlag sollte man aber noch ein paar Dinge beachten.

Ein zu lascher, zu langsamer Aufschlag ist von einem guten Gegenspieler leicht in einen scharfen, punktebringenden Rückschlag



Hier wird der Ball korrekt in der fallenden Phase seines Fluges getroffen. Trotzdem ist der Aufschlag fehlerhaft: Der Daumen liegt an!

zu verwandeln. Das gleiche gilt, wenn der Ball zu hoch über das Netz gespielt wird.

Der Aufschlag sollte also möglichst dicht über das Netz sausen (der Grund dafür, daß auch guten Spielern in diesem Bemühen hierbei Netzbälle unterlaufen). Und er sollte entweder möglichst scharf geschlagen oder hart geschnitten sein.

Dabei gilt es zusätzlich, den Ball auf der Spielfeldhälfte des Rückschlägers möglichst gut zu placieren. Steht der Rückschläger zu weit vom Tisch, kann man einen ›Schupfer‹ riskieren, der ganz ›lahm‹ direkt hinter dem Netz aufkommt. Steht er zu dicht am Tisch, setzt man ihm den Ball auf die Grundlinie direkt vor den Bauch. Steht er zu weit auf einer Seite, serviert man ihm den Ball auf der anderen.

Es gibt Spieler, die sich einen besonders guten, scharfen Aufschlag erarbeitet haben — das, was man beim Tennis ein ›As‹ nennt. Sie machen mit ihm ihre Punkte, wenn sie am Aufschlag sind. So manches Spiel wurde allein durch diese ›Asse‹ gewonnen. Ein Grund mit dafür, warum dem Aufschlag eine so große Bedeutung zugemessen wird.

Meist hat diese Methode aber nur bei schwächeren Gegnern auf die Dauer Erfolg. Wenn ein guter Rückspieler stets den gleichen Aufschlag serviert bekommt, wird er bald herausgefunden haben, auf welche Art er ihn zurückschlagen kann; der stets gleiche Aufschlag gibt ihm ja die Möglichkeit, die richtige ›Antwort‹ zu üben.

Wenn seine ›Asse‹ plötzlich nicht mehr ankommen, ist der Aufschläger zunächst überrascht und verpaßt vielleicht gar die Chance, den für ihn völlig unerwartet zurückkommenden Ball seinerseits zurückzugeben. Wird dem Spieler so der Aufschlag abgenommen, dürfte er meist resignieren; sein Spiel ist ›im Eimer‹, wie es im Tischtennis heißt, denn er ist so auf dieses ›As‹ fixiert, daß er keinen brauchbaren anderen Aufschlag auf Lager hat.

Diese Erkenntnis hat folgende Konsequenzen: Man sollte sein Spiel nicht allein auf dem tollen Aufschlag aufbauen; man sollte mehrere Aufschlagarten beherrschen und sie im Spiel ständig wechseln. Das ›As‹ darf dann nur gelegentlich als Überraschung kommen.

Nun zu den Schlägen. Das Spiel läuft ...

Jetzt gibt es Schläge

Obwohl so ein kleiner Tischtennisball sich ziemlich hart anfühlt und doch federleicht ist, besitzt er eine ziemliche Elastizität und hält — wie schon gesagt — die erstaunlichsten Belastungen aus.

Läßt man ihn von einer beliebigen Höhe auf die Spielfläche fallen, so springt er immer wieder auf — wobei jeder Sprung in die Höhe natürlich etwas geringer wird als der vorhergegangene.

Übertragen wir diese senkrechte Bewegung einmal auf die Waagrechte, so wird schnell klar, daß der Ball nicht einfach durch das Aufprallen auf der Schlägerfläche über das Netz hin- und herjagen kann.

Und doch ist das simple ›Hinhalten‹ des Schlägers der erste Schlag beim Tischtennis.

Nehmen wir an, Ihr Gegner hat Aufschlag und serviert einen sehr schnellen, also hart geschlagenen Ball. Jetzt genügt es, den eigenen Schläger einfach in die Flugbahn des ankommenden Balles zu halten — auch wenn dieser vorher auf Ihrer Spielfeldhälfte aufgeprallt ist, hat er noch genug Schwung, um über das Netz zurückzufliegen. Fachleute nennen einen kurz nach dem Aufprall zurückgeschlagenen Ball

Half-volley.

Ist der Aufschlag nicht so hart gewesen, dann landet Ihr Rückschlag meist kurz hinter dem Netz und hat nicht mehr viel Schwung. Das wäre ein

Stopball.

Mit dieser Art der Rückgabe verlangsamen Sie das Spieltempo, zwingen den Gegner, mit dem Schläger dicht ans Netz zu kommen (und dicht über die Spielfläche), so daß er dann keine Chance mehr für weit ausgeholte, scharfe Rückschläge hat.

Ihr Gegner kann in diesem Fall seinen Schläger nicht mehr einfach hinhalten, er muß wenigstens etwas ausholen, ehe er den Ball schlägt, muß ihm neuen Druck verleihen — sonst bringt er ihn nicht mehr in Ihre Spielfeldhälfte. Gibt er ihm nur einen kleinen Schubs, landet der Rückschlag auf Ihrer Seite kurz hinter dem Netz. Er kann dann so schwach sein, daß nunmehr Sie ihn nicht zurückschlagen können, Sie ›landen‹ im Netz ...

Ein so kurzes Spiel Aufschlag — Stopball — Schupfball birgt mancherlei Gefahr und endet daher meist schnell mit einem Punktverlust für einen der Spieler.

Es ist schwer, ein so kurzes und langsames Spiel wieder auf Touren zu bringen. Die

Schupfbälle

müßten von beiden Seiten immer etwas kräftiger geschlagen werden. Man muß ihn ›treiben‹, und wer dann als erster die Chance hat, wieder einen Ball hart geschlagen zurückzugeben, kassiert meist auch einen Punkt. Das wäre der

Treibball.

Spieler mit kurzer Reichweite haben es in diesem Fall besonders schwer, denn sie müssen sich weit über die Grundlinie ihrer Spielfeldhälfte neigen, sind also bei einem plötzlich auf ihre Grundlinie kommenden Ball nicht schnell genug in günstiger Rückschlagposition.

Wenn man so weit vorn am Netz spielt, besteht auch die Gefahr, daß man unwillkürlich mit der freien Hand die Spielfläche berührt oder — etwa mit den Oberschenkeln — den Tisch bewegt. Beides kostet dann einen Punkt.

Es gibt also

Istvan Jonyer aus Ungarn demonstriert, welche Anspannung jeder Wettkampf von einem Spitzenspieler erfordert.

zwei Grundschläge,

die sich nach dem Tempo des ankommenden Balles richten: Ist dieser schnell, braucht man den Schläger nur hinzuhalten, ist er langsam, muß man ihn wieder durch Schupfen und Treiben in Fahrt bringen.

Bei diesen beiden Schlägen haben wir zunächst stillschweigend vorausgesetzt, daß der Schläger senkrecht und parallel zur Grundlinie gehalten wird. Der Ball bewegt sich dann immer auf der gleichen Linie zwischen den beiden Spielern; sie könnten mit solchen ›Schupfbällen‹ von beiden Seiten theoretisch stundenlang um einen Punkt spielen.

Jetzt ist es Zeit, sich mit einem anderen Begriff zu beschäftigen: Vorhand und Rückhand. Bei der Beschreibung der Schläger haben wir beides schon erwähnt. Es ist deshalb nicht schwer, herauszufinden, was mit diesen beiden Begriffen gemeint ist.

Vorhand

heißt, daß ein Rechtshänder den Ball rechts von seinem Körper annimmt und zurückschlägt. Bei einem Linkshänder gilt das natürlich umgekehrt.

Rückhand

heißt, daß ein Spieler den Ball vor sich oder links von seinem Körper annimmt und zurückschlägt. Auch hier gilt für den Linkshänder das Gegenteil.

Gut, man kann Vor- oder Rückhand schlagen. Aber wo ist der ›Wendepunkt‹? Irgendwann muß ja jeder Spieler die Schlagweise wechseln. Und genau da, wo er das tut, ist sein schwacher Punkt. Kann er es noch mit Rückhand schaffen oder muß er den Ball mit der Vorhand zurückschlagen? Überlegen kostet da wertvolle Zeit.

Diesen Punkt herauszufinden, ist eines der Kunststücke versierter Spieler. Es gibt Spieler, die Rechtshänder sind, aber noch links von ihrem Körper Vorhand schlagen, um nur ein Beispiel zu nennen. Ihre Aufgabe ist es dann, den Punkt herauszufinden, wo er das nicht mehr schafft. Kriegt er das noch mit der Vorhand oder muß er Rückhand spielen? Diese Überlegung kostet ihn genau die entscheidenden Bruchteile von Sekunden, die Ihnen dann einen Punkt einbringen.

Lassen Sie sich bitte durch diese Grundaufstellung nicht verwirren. An sich ist die Chance, mit der Rückhand zu schlagen, wesentlich größer. Denn Rückhand kann man einen Ball auch weiter rechts schlagen, wenn man Rechtshänder ist.

Eine Vorhand in diesem Fall links vom Körper zu schlagen, ist schon ein echtes Kunststück ...

Bleiben wir also zunächst einmal beim gegenseitigen Zuschupfen ...

Sie werden beim Spiel in einer solchen Phase schnell merken, daß Sie kurze Bälle nur über das Netz bringen, wenn Sie den Schläger etwas mit der Oberkante zurücknehmen, den Ball also eher drüberschaufeln als -schlagen. Ein solcher Ball kommt dann fast direkt hinter dem Netz auf — und wenn Sie ihm etwas zuviel Schwung mitgegeben haben, springt er auf der gegnerischen Spielhälfte bis über die Höhe des Netzes.

Das gibt dem Gegenspieler die Gelegenheit, den Ball ziemlich kräftig über das Netz zurückzubringen: Er nimmt die Oberkante seines Schlägers nach vorn und schlägt ihn nach unten.

Durch das Verschieben des Schlägerblattes in der Senkrechten kann man den Ball also — je nach Größe des Winkels — heben oder drücken.

Das Heben

ergibt immer einen schwächeren Ball, da man ja nicht durch die Tischplatte hindurch ausholen kann;

ergibt einen schärferen Ball, da man hier von oben etwas ausholen kann.

Heben und Drücken kann man natürlich nicht nur direkt über das Netz, solche Schläge kann man in jeder Entfernung vom Tisch anbringen. Ja, wenn man zwei oder gar drei Meter hinter seiner Grundlinie steht, bringt man einen Ball ohne Heben gar nicht in das gegnerische Spielfeld; denn durch sein Eigengewicht verläuft jede Flugbahn eines Balles natürlicherweise nach unten — und je länger dieser Flug dauert, desto tiefer ›landet‹ er.

Ein aus größerer Entfernung gehobener Ball springt auf der anderen Spielfeldhälfte selbstverständlich entsprechend hoch und gibt damit dem Gegner die Chance, ihn kräftig zu drücken. Bei entsprechender Höhe so kräftig, daß ein für den Gegenspieler fast unerreichbarer

Schmetterball

daraus wird.

Jetzt sind wir vom Netz bis zu zwei Meter zurückgegangen, heben oder drücken den Ball. Aber wir spielen immer noch auf einer einzigen Linie. Tischtennis spielt man aber nicht auf einem Balken, sondern auf einer Platte, deren Breite man ebenso wie die Tiefe ausnutzen kann.

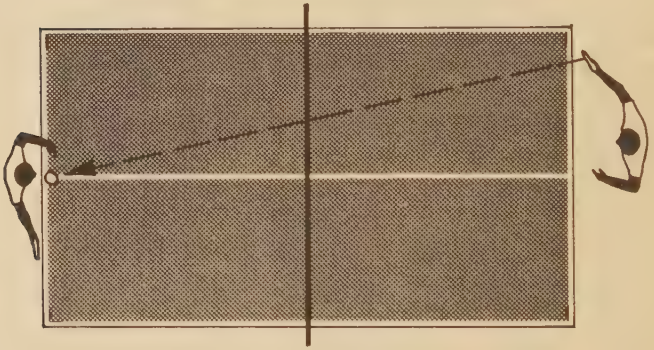
Um das zu erreichen, braucht man den Schläger nur aus der Parallele zur Grundlinie zu bewegen. Nun trifft der Ball auf eine schräge Fläche und springt nicht mehr geradeaus zurück, sondern — je nach Haltung des Schlägers — weiter nach rechts oder links.

Wer den Ball stoppen, schupfen, schmettern, heben, drücken und plazieren kann, beherrscht eigentlich bereits das Tischtennisspiel.

Zu dem immer wieder auftauchenden Begriff

noch ein Wort. Plazieren nennt man die Fähigkeit, einen Ball genau da auf der gegnerischen Spielfeldhälfte aufkommen zu lassen, wo es dem Gegner am schwersten fällt, ihn zurückzuschlagen.

Also dort, wo er ›schwach‹ ist — sei es, weil er Vorhand oder Rückhand nicht beherrscht, sei es, weil er ganz einfach zu weit rechts steht und einen auf seine linke Seite geschlagenen Ball nicht erwischt, zu weit hinten oder zu dicht am Tisch steht ...



Zum Plazieren: Steht der Gegner zu dicht am Tisch, serviert man den Ball dicht an der Grundlinie.

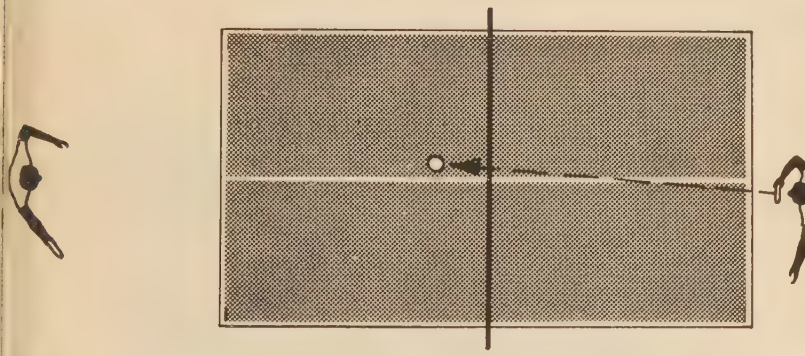
Bei gründlicher Übung müßte jeder mit seinem Rückschlag jeden von ihm gewünschten Punkt auf der gegnerischen Spielfeldhälfte treffen können und in der Lage sein, Tempo oder Härte der Bälle und des Spiels zu bestimmen.

So sah dann auch das klassische Spiel früher aus. Stopbälle, gelegentliche Schmetterbälle und ein überraschendes As beim Aufschlag waren die einzige Abwechslung beim Tanz der kleinen weißen Kugel.

Das ging eine ganze Weile so.

Dann tauchten plötzlich die geschnittenen Bälle auf: Man schlug den Ball nicht einfach zurück, man »strich« ihn zurück. So wie man mit dem Messer Butter auf ein Brot streicht. In dem Augenblick, wenn der Ball geschlagen wurde, bewegte man den Schläger und gab dem Ball so einen Drall. Damit veränderte er im Flug seine Bahn und beim Auftreffen im gegnerischen Spielfeld seinen Winkel beim Abprallen — er wurde unberechenbarer.

Klassische Spieler fanden diese Spielweise daher zunächst un-



Steht er zu weit ab, schlägt man kurz hinter das Netz zurück.

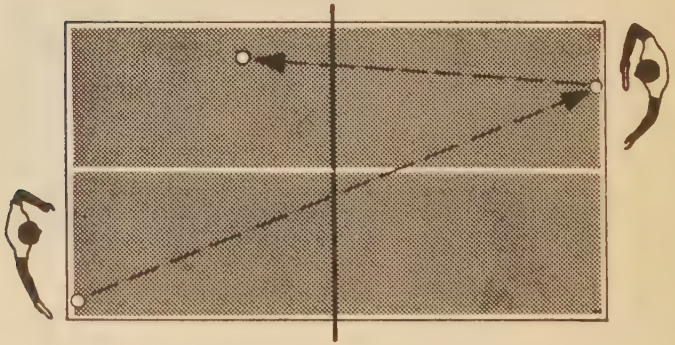
fair. Aber das Spiel war schneller, die Zahl der möglichen Schläge und Rückschläge vervielfachte sich. Damit wurde Tischtennis sportlicher, kämpferischer, verlangte mehr von den Spielern. Und so setzte sich diese Technik verhältnismäßig rasch durch. Leider bei einigen Spielern so, daß sie schließlich nur noch geschnittene Bälle schlagen konnten. Das machte das Spiel natürlich eintönig.

Daher sagt heute jeder gute Trainer: »Erst mal alle Schläge beherrschen — dann erst in die Schneiderei!«

Bleiben wir also noch ein wenig bei den bisher erwähnten klassischen Schlägen. Da gilt es nämlich noch einiges zu ergänzen.

Wenn ein Ball auf Ihrer Spielfeldhälfte aufschlägt und wieder abprallt (bei einem Ball ohne Drall, einem ungeschnittenen also, sind Aufprall- und Abprallwinkel übrigens immer gleich), beschreibt er einen Bogen. Er steigt hoch, erreicht den Höhepunkt seiner Flugbahn und senkt sich wieder nach unten.

Das zu wissen und beim Spiel zu sehen, ist für jeden Spieler entscheidend wichtig. Denn es ist nicht gleichgültig, an welchem Punkt dieser Bahn man den Ball beim Rückschlag trifft oder erreicht.



Hier steht der Gegner nach dem Schlag zu weit rechts und ist auf der anderen Seite kurz hinter dem Netz zu erwischen, auch wenn er dicht am Tisch bleibt.

Bewegungsrichtung des Balles und Haltung des Schlägers müssen aufeinander abgestimmt sein. Ebenso Tempo des Auftreffens und der Druck beim Rückschlag.

Weil der Ball durch Gewicht und Luftwiderstand im Laufe seines Fluges immer langsamer wird, hat er an jedem Punkt eine andere

Aufprallgeschwindigkeit auf dem Schlägerblatt, die man berücksichtigen muß.

Daß er auf seinem Flug verschiedene Höhen hat, muß ebenfalls einkalkuliert werden, wenn man ihn über das Netz zurückschicken will.

Und wenn Sie nun noch bedenken, daß der Ball je nach Tempo, Drall und Aufprallwinkel unzählig viele Bahnen haben kann, wird Ihnen wahrscheinlich etwas schwummrig bei dem Gedanken, was man da alles ›berechnen‹ soll — und noch dazu im Bruchteil von Sekunden.

So schlimm ist es in der Praxis jedoch nicht. Einmal fängt ja jeder Spieler mit einem langsamen Spieltempo an, gewöhnt sich also auch allmählich an ein schnelleres.

Zum anderen ist es eines der Geheimnisse des Tischtennis, den

Ball nie aus den Augen

zu lassen, solange er im Spiel ist.

Erstens sieht man, wo und wie er auf der gegnerischen Spielfeldhälfte auftrifft, kann also erkennen, ob man richtig plaziert hat, welche Möglichkeiten der Gegner für einen Rückschlag hätte.

Zweitens sieht man automatisch als Hintergrund die Bewegung des Gegenspielers beim Rückschlag und kann daraus erkennen, von welcher seiner Rückschlagmöglichkeiten er Gebrauch macht.

Drittens sieht man aus der Flugbahn des zurückgeschlagenen Balles, ob man in der Beurteilung von erstens und zweitens recht gehabt hat. Ist dies der Fall, steckt eigentlich schon der richtige Rückschlag im ganzen Körper. Andernfalls kann man sich noch etwas korrigieren.

Daß man sich bei den ersten beiden Punkten irren kann und beim dritten die Korrektur nicht mehr schafft, ist der eigentliche Reiz des Tischtennisspiels, der Effekt von Überraschungsschlägen. Nur wer auch auf diese vorbereitet ist und rechtzeitig und richtig reagiert, wird ein Spitzenspieler.

Erstaunlich ist daher, daß auch in ernsthaften Vereinen zwar

Schläge, Taktik und Körperbeherrschung trainiert werden, es aber kein ausgesprochenes Reaktionstraining gibt, das ja ruhig außerhalb des Spieltrainings liegen kann.

Denn seine Fähigkeit, blitzschnell eine Situation zu beantworten, könnte man selbst mit einem Dia-Projektor üben, der einem Bilder nur für eine Zehntelsekunde zeigt, die man dann erkennen und beschreiben muß.

Sei das Reaktionsvermögen noch so wichtig, schweifen wir hier nicht ab. Kommen wir auf eine Bemerkung zurück, die etwas weiter oben gefallen ist: ›steckt eigentlich schon der richtige Rückschlag im ganzen Körper‹.

Reaktion ist ja nichts weiter als die Umsetzung einer Sinneswahrnehmung in eine bestimmte Antwort in der kürzestmöglichen Zeit. Beim Tischtennis heißt diese Antwort: die Einstellung des ganzen Körpers auf den nun erforderlichen Rückschlag.

Sie müssen auf der richtigen Hälfte des Tisches stehen, in der richtigen Entfernung, müssen den Schläger mit der Hand im richtigen Moment an genau die Stelle führen, wo der Ball ist, wenn Sie ihn schlagen wollen, müssen dabei noch das Schlägerblatt sowohl senkrecht als auch waagrecht in der richtigen Lage halten und die genau dosierte Kraft hinter den Schlag setzen.

Das alles klappt nicht, wenn nicht von den Fuß- bis zu den Fingerspitzen alles im Augenblick des Schlages an der richtigen Stelle ist.

Denn bei diesem Spiel schlägt nicht der Schläger in der Hand, es schlägt sozusagen der ganze Körper des Spielers.

Das bedarf einer näheren Erläuterung.

Wir sagten schon, daß man bei einem entsprechend harten Schlag des Gegners seinen Schläger eigentlich nur hinhalten muß, damit der Ball über das Netz zurückfliegt.

Aber wenn der Ball zu lasch daherkommt und Schwung braucht, wenn Sie das Tempo erhöhen, wenn Sie angreifen wollen — was dann?

Spitzenkönner riskieren vor allem bei kritischen Bällen den Schlag aus dem Handgelenk; aber es gehört nicht viel Phantasie dazu, sich vorzustellen, daß solche Schläge wegen des kurzen Hebels wenig Druck haben (höchstens mehr Drall erzeugen).

Dann bleibt die Möglichkeit, aus dem Ellbogengelenk zu schlagen; so entsteht ein längerer Hebel, das Schlägerblatt an seinem Ende kann mehr Nachdruck verleihen.

Station Nummer drei ist das Schultergelenk. Nochmals wird der Hebel verlängert — und das verleiht jedem Schlag vor allem beim Schmetterball erst die gewünschte Kraft.

Mal so, mal so ist die beste Lösung. Welchen Hebel Sie ansetzen, hängt stets von der Situation im Augenblick des Schlages ab.

Eines darf man dabei nicht vergessen: Hinter der Schulter liegen die Füße. Natürlich nicht anatomisch gesehen, denn dazwischen liegen ja noch Rücken, Hüfte und Beine. Aber die spielen nur eine Hilfsrolle. Vielleicht ist es kein Zufall, daß die Asiaten eine weit verbreitete Yoga-Übung lieben, bei der es darauf ankommt, die Füße über den Rücken in den Nacken, also auf die Schulterblätter zu stellen. Vielleicht auch kein Zufall, daß der Körper bei dieser Übung zu einer Art Kugel, einem Ball wird ... Selbst mit einem leichten Vor- oder Zurücklehnen auf den Zehenspitzen können Sie einem Schlag noch eine andere Kraft verleihen oder etwa einen Reaktionsfehler korrigieren.

Je weniger Gelenke und Körperteile Sie bewegen müssen, desto kraftsparender spielen Sie — und desto schwieriger wird es für Ihren Gegner, aus Ihren Bewegungen Schlüsse zu ziehen. Der Nachteil — besonders für Spieler mit großer Reichweite — ist eine gewisse Unbeweglichkeit; der Spieler bleibt mit den Füßen ›kleben‹, fängt bestenfalls mit dem Schultergelenk zu arbeiten an. Der Vorteil: Sie haben ›aus dem Handgelenk‹ Überraschungen parat. Aber das natürlich nur, wenn Sie auch das Thema ›Drall‹ beherrschen.

Je weiter hinten oder unten im Körper sie ›mitschlagen‹, desto mehr solcher Korrekturmöglichkeiten haben Sie beim Rückschlag. Der Nachteil: Je mehr Sie mit dem ganzen Körper ›schlagen‹, desto leichter kann Ihr Gegner aus Ihren Bewegungen den auf ihn zukommenden Ball abschätzen, desto schneller kann er reagieren.

Damit Sie das leichter verstehen: Die Asiaten haben im Tischtennis große Erfolge errungen. Sie sind internationale Spitzenklasse, obwohl diese Sportart eigentlich aus Europa kommt. Der Grund: Der schon erwähnte Penholder-Griff erleichtert die Arbeit

Die Haltung, in der ein Rückschläger den Ball erwartet. Die Winkel zeigen, wo er beim Schlag dann Hebel ansetzen kann.

aus dem Handgelenk, ermöglicht damit überraschende und vielleicht gar nicht einmal scharfe, aber wirkungsvoll geschnittene Schläge.

Mit Ellbogen und Schultern wird möglichst wenig gearbeitet, damit der Gegner keine Chance hat, Schläge bereits im Ansatz zu erkennen. Was dabei an Nachteil entsteht, das wird durch eine sehr lebendige Beinarbeit ersetzt, die man auch bei guten Boxern beobachten kann.

Fazit: Man darf nie vergessen, daß beim Tischtennis der ganze Körper bis zu den Fußspitzen mitspielt. Für die Reaktionsfähigkeit ist also Körperbeherrschung wichtig. Hat man beides, kann man den körperlichen Einsatz den Erfordernissen des Spiels, dem Gegner und seinen eigenen Fähigkeiten anpassen.

Je kürzer der ›Hebel‹ ist, je weniger Körper mitspielt, desto überraschender, aber auch desto risikoreicher ist das Spiel.

Je mehr der ganze Körper mitspielt, desto sicherer sind die Schläge — aber auch desto leichter für den Gegner zu erkennen.

Wie man spielt (und man sollte die ganze Skala beherrschen), hängt vom Gegner und der eigenen Absicht ab. Aber das gehört bereits in das Kapitel Taktik. Jetzt müssen wir uns erst einmal mit dem Drall beschäftigen, den man dem Zelluloidball verleihen kann, um ihn zu einem Geschoß zu machen, mit dem der Gegner alle erdenkliche Mühe hat.

Kurzer Abstecher auf einen Schneide-Lehrgang

Daß die Überschrift nur einen kurzen Abstecher verspricht, hat nichts damit zu tun, daß das letzte Kapitel etwas länger ausgefallen ist. Was der Tischtennisspieler ›schneiden‹ nennt, ist nämlich kein so großes Geheimnis und wird oft nur zu einer Art Wissenschaft aufgebauscht.

Das Prinzip

des Schneidens ist einfach.

In dem Augenblick, in dem Ihr Schlägerblatt den Ball berührt, bleibt der Schläger nicht ›starr‹ als Platte, an der dieser Ball abprallt. Der Schläger wird ruckartig — mit einem gleichzeitigen Druck nach vorn — bewegt.

Der Ball trifft nun also nicht auf eine stehende, sondern eine sich bewegende Fläche. Er rutscht an ihr entlang und erhält dadurch eine Drehung, einen Drall. Um mehr Reibung und damit mehr Dreh zu verleihen, ist man von den alten, mit Kork belegten Schlägern auf die Noppen übergegangen.

Ein Ball, der eine solche Drehung erhält, fliegt natürlich anders als ein gerade geschlagener. Er macht einen Bogen. Und er verändert auch sein Verhalten nach dem Aufschlag auf der gegnerischen Spielfeldhälfte. Er muß sich durch die Luft ›schrauben‹ und kommt beim Aufprall auf die Spielfläche durch seine eigene Drehung ins ›Rutschen‹ oder ›Stolpern‹.

Denken wir an unsere Grundschläge: Heben, Drücken, nach rechts oder links abprallen lassen.

Anders ist das beim Schneiden auch nicht.

Da gibt es den

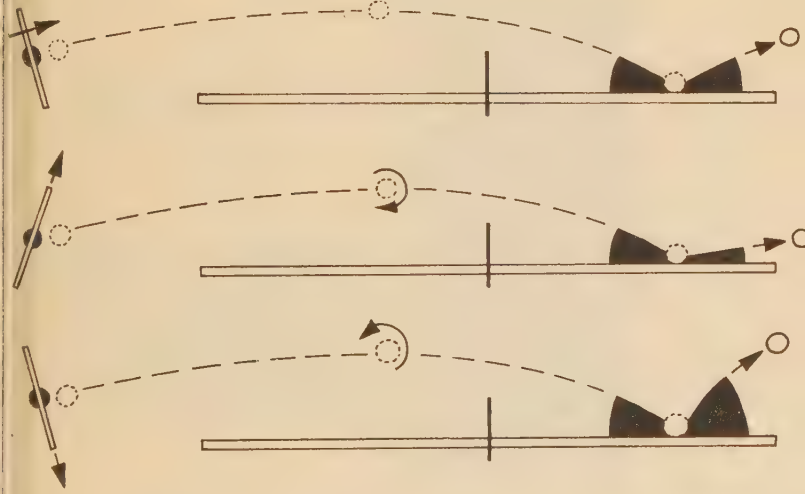
Oberschnitt,

wenn man den Schläger beim Schlag kurz nach oben reißt, den

Unterschnitt,

wenn man ihn unter dem Ball wegrutschen läßt. Geht man über den Ball weg, bekommt er einen Vorwärtsdrall, geht man unter ihm vorbei, einen Rückwärtsdrall.

In beiden Fällen behält der Ball allerdings seine gerade Flugrichtung nach vorn — er wird nur etwas schneller und reagiert nach dem Aufprall auf der gegnerischen Spielfläche anders. Ein Vorwärtsdrall läßt ihn in einem flacheren als dem Einfallswinkel ab-



Je nachdem wie ein Ball geschlagen wird, ändert sich sein Abprallwinkel. Oben ungeschnitten, Mitte ein Oberschnitt, unten ein Unterschnitt.

springen, sozusagen abrutschen. Ein Rückwärtsdrall läßt ihn steiler als normalerweise erwartet abprallen — er ›bockt‹.

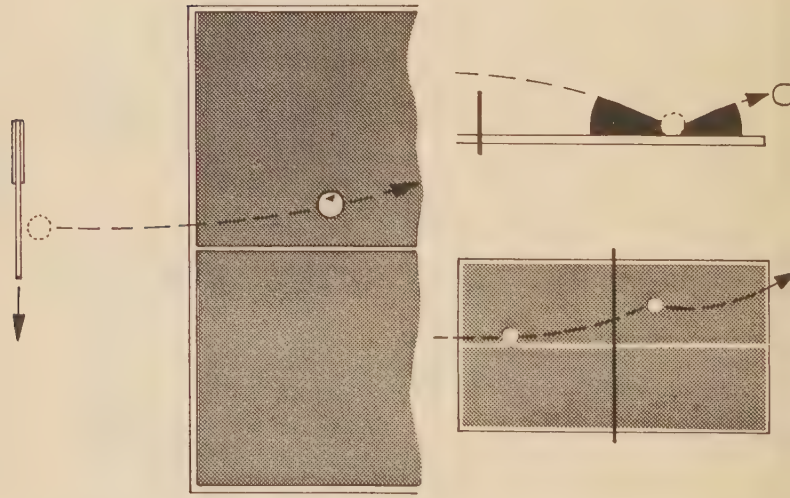
Zieht man den Schläger im Augenblick des Schlages kurz nach rechts oder links zur Seite — in der Fachsprache ein

Seitenschnitt

— dann springt der Ball beim Gegner zwar wie ein gerade geschlagener im gleichen Winkel von der Spielfläche ab — aber er macht Haken nach rechts oder links.

So einfach ist also das Schneiden beim Tischtennis. Vorausgesetzt man hat das richtige Gefühl dafür.

Man kann den Ball nämlich auch so kurz und hart anschneiden,



Bei einem Seitenschnitt bleibt der Abprallwinkel gleich dem Aufschlagwinkel — aber der Ball ändert seine Flugrichtung.

daß er auf der eigenen Spielfeldhälfte oder im Netz landet. Oder ihm so viel Dreh zur Seite verpassen, daß er seitlich über den Spielfeldrand des Gegners fliegt.

Auch das ist, wie alles beim Tischtennis, eben Übungssache.

Nach allem, was Sie bisher gelesen haben, werden Sie sicher herausfinden, daß es natürlich auch andere Möglichkeiten gibt, den Ball zu schneiden.

Nicht nur senkrecht oder waagrecht, sondern etwa in der Diagonale von oben nach unten rechts. Man kann das Schlägerblatt nicht nur in einer Richtung bewegen, sondern gleichzeitig auch noch verkanten.

Versuchen Sie ruhig mal, was dabei herauskommt. In diesem Fall geht probieren wirklich über studieren.

Es gibt nach bisheriger Erfahrung außer dem Ober-, dem Unter- und dem Seitenschnitt nur folgende wirkungsvolle geschnittene Schläge:

Topspin-Ball

Man holt ihn mit einer ziemlich langen Bewegung des Schlägers und Schlägerarmes von hinten-unten nach vorn-oben; er erhält dabei einen Vorwärtsdrall. Dieser Ball kann auf jedem Punkt der Flugbahn geschlagen werden; er hat auf der gegnerischen Spielflächenhälfte einen zwar hohen Einfalls- aber kleinen Ausfallswinkel. Er gehört zu den Bravourstücken der Weltelite-Spieler, da er ziemlich schwierig ist, aber einen großen Show-Effekt hat. Im Grunde ist er ein Rückschlag wie jeder andere auch. Der

Ballon-Ball

ist eigentlich nichts anderes als die Kombination von einem Unterschnitt- und einem Hebe-Ball, der mit dem ganzen Körper aus der fallenden Phase seiner Flugbahn gespielt wird. Auch er ist sehr

hoch im Einfallswinkel. Am besten erfüllt er seinen Zweck, wenn er auf die Grundlinie des Gegners plaziert ist und diesen in einem kurzen und schnellen Spiel stoppt.

Sidespin-Ball

Er ist ein Topspin, der nicht nur von tief-unten nach vorn-oben, sondern gleichzeitig auch noch vom Körper weg nach der Seite geschlagen wird. Eine seitliche Krümmung der Flugbahn allein kommt dadurch selten zustande — meist eine ›schräge‹ Mischung mit dem Topspin.

Genug der Akrobatik.

Jedem wird klar sein, daß man die Technik des Schneidens schon beim Aufschlag verwenden kann. Ober-, Unter- und Seitenschnitt ermöglichen Variationen — und vor allem der Seitenschnitt schnelle und flache Bälle; dabei steigt dann allerdings die Gefahr von Netzbällen (und im Doppel die eines falschen Aufschlags, weil man nicht die richtige Spielfeldhälfte des Gegners trifft).

Bleibt die Frage: Was macht ein Spieler, wenn er an einen passionierten Aufschlag-Schneider gerät?

Grundsätzlich gilt die Regel, den Ball nicht im gleichen Drall zurückzugeben, sondern gegenzuschneiden. Also auf einen Vorwärts- mit einem Rückwärtsdrall, auf einen Rechts- mit einem Linksdrall (oder umgekehrt) zu anworten. Unter Umständen kann sich ein mehrmals in gleicher Richtung geschnittener Ball nämlich am Schlägerblatt ›festbeißen‹ und gar nicht erst den Rückweg finden ... Oder er landet als Kreisel auf der Spielfläche.

Beenden wir das Kapitel über die Schlägerei also mit einer klassischen Einteilung. Es gibt nämlich sogenannte Offensiv- und Defensivschläge.

Da bis auf den Aufschlag jeder Schlag im Tischtennis ein Rückschlag ist — und einige Schlagarten beiden Kategorien zugerechnet werden —, ist dies eigentlich eine etwas willkürliche Einteilung. Dennoch soll sie hier als Tabelle folgen, weil sie jedem Spieler zeigt, welche Schläge für seine Spielauffassung besonders wichtig und daher zu üben sind. Denn — wie im täglichen Leben auch — gibt es zwei Typen von Spielern: die defensiven und die offensiven.

Tabelle der Schlagarten

Defensiv-(Verteidigungs-)Spiel

Schupfball:	Der Ball wird praktisch nur über das Netz geschoben und gehoben; er verlangsamt das Spieltempo.
Blockball:	Man läßt einen Ball einfach abprallen, nimmt ihm also Härte und Tempo.
Ballonball:	Der Ball wird wie ein Ballon weit nach oben geschickt, bevor er beim Gegner auftrifft; auch dadurch wird das Tempo verzögert.
Gegenschnitt:	Der geschnitten ankommende Ball wird gegen seinen Drall zurückgeschlagen. Hier bleibt das Tempo gleich.

Offensiv-(Angriffs-)Spiel

Konterball:	Ein langsam ankommender Ball wird hart zurückgeschlagen; Härte und Tempo steigen.
Treibball:	Ein langsam ankommender Ball wird möglichst kurz nach dem Aufprall härter zurückgeschlagen, um das Spieltempo zu erhöhen.
Schmetterball:	Ein genügend hoch ankommender Ball wird hart — geschnitten oder ungeschnitten — nach unten auf die gegnerische Spielfeldhälfte geschlagen.
Top- und Sidespinball:	Der ankommende Ball erhält einen starken Drall nach vorn und oder zur Seite.

Grundsätzlich: Verteidigungsschläge sollten den Ball in der aufsteigenden Phase treffen, Angriffsschläge in der fallenden. So kann man bei Verteidigungsschlägen das Tempo des ankommenden Balle ausnutzen, hat bei Angriffsschlägen besser Gelegenheit zum Ausholen.

Mit dem Unterschied zwischen defensiv und offensiv sind wir auch gleich beim nächsten Kapitel. Das Spiel geht weiter. Und nun nicht nur mit dem technischen Können, sondern mit Köpfchen. Denn ein solches Spiel verlangt Taktik und Strategie wie ein Feldzug.

Wie man das Spiel gewinnen kann

Natürlich muß man Tischtennis spielen können, um zu gewinnen. Man muß die Regeln beherrschen, den Körper und den Schläger. Man muß den Ball dahin bringen, wo man ihn hinhaben möchte, also einfache Schläge genauso beherrschen wie kompliziert geschnittene Bälle.

Aber ist damit schon das Spiel gewonnen?

Jeder Gegner ist anders. Bei Turnieren bekommt man unbekannte Partner, ein altbekannter Gegner kann von seinem Trainer ›umgestellt‹ sein und spielt daher plötzlich taktisch völlig anders. Im Freizeitspiel weiß man oft erst recht nicht, was der Gegenspieler zu bieten hat. Oder man weiß es zu genau.

Bei dieser Gelegenheit also ein Tip: Spielen Sie nie mit demselben Partner immer wieder, wenn Sie Tischtennis wirklich beherrschen und sich vervollkommnen wollen. Wer stets nur mit demselben Partner spielt, verliert bald die Freude daran. Es wird zu einer bloßen Routine.

Wer Tischtennis wirklich liebt, wird immer wieder neue Gegner suchen. Nur so kann man weiterkommen, etwas dazulernen.

Gehen wir also einmal von der Voraussetzung aus, daß Sie Ihren Partner nicht kennen — besser gesagt, dessen Spielweise. Und verzichten wir in diesem Augenblick auf etwaige Ratschläge eines Trainers.

Was tun?

Sie wissen ja nicht, ob der Gegner offensiv oder defensiv eingestellt ist. Ob er soviel Routine besitzt, zwischen Offensive und Defensive zu wechseln. Ob er irgendwo eine Schwäche hat — etwa bei der Vorhand oder bei schnellen, flachen Bällen.

Da heißt es also,

den Gegner ›abtasten‹.

In der Praxis bedeutet das: Sie servieren ihm die Bälle hoch und flach, schnell und sanft, geschnitten oder gerade, setzen die Bälle weit nach rechts oder links, weit an die Grundlinie oder kurz hinter das Netz.

Wenn Sie bei einem dieser Bälle eine Schwäche des Gegners beim Rückschlag spüren — wiederholen Sie den Schlag nach ein paar Ballwechseln. Dann werden Sie schnell merken, ob Sie den schwachen Punkt des Gegners ertastet haben.

Nun wäre es möglich, durch fortgesetztes Trommelfeuer auf diese schwache Stelle Punkte zu sammeln. Aber grau ist alle Theorie. Denn jetzt stellt sich Ihr Gegner natürlich darauf ein, daß er Bälle auf seinen schwachen Punkt bekommt — und bringt sie zurück.

Genau hier setzt das ein,

was man Taktik nennt.

Man muß nämlich den schwachen Punkt des Gegners nicht nur ertasten — der Gegner darf nichts davon merken!

Da wären wir wieder bei unseren Feldherren. Wenn der Gegner weiß, daß Sie seinen schwachen Punkt erkannt haben, wird er ihn verstärken — und Sie beißen sich die Zähne aus. Um schwache Punkte zu verstärken, muß ein Feldherr aber Truppen von seinen starken Stellen abziehen — und genau da schlägt dann ein versierter Gegner zu.

Auf die Tischtennisplatte übertragen bedeutet das: Erkennen Sie beim Gegner einen schwachen Punkt, ›überspielen‹ Sie ihn zunächst. Tun Sie, als hätten Sie nichts gemerkt. Dann servieren Sie genau auf diese Stelle drei Bälle, die Ihnen Punkte bringen. Und wenn der Gegner sich daran gewöhnt hat, daß Sie immer wieder auf seinen schwachen Punkt schlagen, geben Sie ihm einen Ball auf seine stärkste Stelle — er wird überrascht ...

Das Doppel erfordert auch von dem Spieler, der gerade nicht am Ball ist, aufmerksames Mitspielen und Reagieren.

Schwache Punkte

ertasten und geschickt ausnutzen, das wäre also eine Möglichkeit taktischen Vorgehens. Dazu gehört dann zum Beispiel auch, daß man einen Gegner mit geringer Reichweite oft kurz hinter dem Netz bedient. Oder einen, der sich nur langsam bewegt, mit weiten Bällen, abwechselnd nach rechts und links, von einer Tischseite zur anderen hetzt.

Aber das ist nur ein Teil der erforderlichen Taktik.

Zumindest nach einem ersten Satz werden Sie ja außerdem wissen, was für ein Spielertyp Ihr Gegenüber ist. Spieler, die nicht weiter als einen Meter hinter ihre Grundlinie zurückgehen, schnell und hart schlagen, nennt man

Angriffsspieler.

Wer bis zu drei Meter hinter den Tisch zurückgeht, weicher und langsamer schlägt, ist ein

Verteidigungsspieler.

An sich dürfte es eine solche Klassifizierung gar nicht geben, denn ein guter Tischtennisspieler sollte Angriff und Verteidigung gleichermaßen beherrschen. Aber es kann eben kein Mensch seinen Charakter ganz verleugnen, ist also auch im Spiel wie im Leben überwiegend aggressiv oder defensiv.

Da auch Sie zu der einen oder anderen Kategorie gehören, ergeben sich eine ganze Reihe von Möglichkeiten.

Welcher Typ spielt gegen welchen?

Nehmen wir an, Sie sind ein Verteidigungsspieler, also ein Mensch, der sein Ziel langsam, aber dafür sicherer angeht, der die Dinge auf sich zukommen läßt.

Ihr Gegner ist der gleiche Typ. Und nun ergibt sich ganz automatisch ein langsames und auch langes Spiel. Keiner der beiden riskiert etwas, jeder wartet auf einen Fehler des Gegners. Vielleicht braucht der Ball fünfzig Schläge, bis es zu einem Punkt kommt, vielleicht noch mehr. Wenn die Gegner zudem noch gleichwertig sind, heißt es dann vielleicht schließlich 20 : 20 und geht weiter bis zu 30 : 28. Wenn da auch der Kampf um den letzten Punkt zum Schluß spannend ist — so kostet das Ganze Zeit, Kraft und Nerven. Wenn Sie das alles besitzen, können Sie natürlich bei Ihrer Spielweise bleiben.

Aber vielleicht wollen Sie schneller und leichter gewinnen. Dazu ist Taktik erforderlich.

Eine Hilfe haben Sie schon bekommen: den schwachen Punkt

ertasten. Sie wissen auch, daß man einiges mit einem variablen Aufschlag — und ab und zu ein paar Assen — erreichen kann.

Aber nun etwas anderes: Man soll grundsätzlich

dem Gegner seine Spielweise aufzwingen.

Hat er aber die gleiche, bleibt nichts anderes, als ihm die seine zu nehmen. Sie müssen also auf Angriff spielen, selbst wenn Ihnen das nicht liegt.

Versuchen Sie das zunächst einmal, wenn Sie Aufschlag haben. Denn schon mit diesem ersten Ball können Sie ja Tempo ins Spiel bringen. Durch den Wechsel Ihrer Spielweise ist der Gegner zunächst überrascht — und Sie kassieren Punkte.

Bleibt Ihr Gegenüber bei seiner Spielweise, wiederholen Sie die Attacke nach einiger Zeit, diesmal am besten, wenn er Aufschlag hat. Oft genügt es schon, mitten im sonst langsamen Spiel plötzlich mit einer Reihe harter, schneller Schläge zu kommen.

Geht der Gegner auf das schnellere Spiel ein und wird nun selbst offensiv, müssen Sie möglichst rasch herausfinden, wer von Ihnen jetzt die größeren Chancen hat. Sind Sie es, bleiben Sie hart und schnell. Ist es der andere, gehen Sie wieder in die Defensive — denn der Gegner wird erfahrungsgemäß ebenfalls zu dem ihm mehr liegenden langsamen Spiel zurückkommen.

Nehmen wir einmal ein, Ihr Gegenüber ist ein Angriffsspieler. Sie müssen ihm also grundsätzlich die Möglichkeit zu harten, schnellen Schlägen nehmen. Plazieren Sie Ihre Bälle möglichst in seine Netzzone. Oder schlagen Sie sie hart an seine Grundlinie »auf den Mann«; da er ja nahe am Tisch steht, hat er wenig Chancen zu weit ausgeholten Schmetterschlägen.

Versuchen Sie, das Spiel langsamer zu machen, damit es das Tempo bekommt, das Ihnen besser liegt. Machen Sie den Gegner unruhig, indem Sie stur jeden seiner Schläge sicher zurückgeben und auf alle eigenen Tricks verzichten (wobei Sie natürlich eine gute Gelegenheit — zu einem Schmetterball etwa — nicht verschenken dürfen).

Setzen wir nun voraus, daß Sie selbst ein Angriffsspieler sind. Aus dem bisher Gesagten können Sie eigentlich schon schließen, wie Sie sich verhalten müssen.

Ist Ihr Gegner ebenfalls Angriffsspieler, so wird sich bestimmt ein rasantes Spiel entwickeln, bei dem Erfahrung, Können und Technik sowie ein wenig Glück — Kanten- oder Netzbälle — den Ausschlag geben. Aber auch hier darf die Taktik nicht fehlen, das Suchen und Ausnutzen des schwachen Punktes oder gar ein Wechsel der Spielweise.

Probieren Sie ruhig einmal aus, wie Ihre Chancen stehen, wenn Sie in die Defensive gehen. Aber Vorsicht — keine Möglichkeiten zu scharfen Rückschlägen oder gar Schmetterbällen geben. Also keine zu hohen Bälle servieren, nicht auf die Mittelzone der gegnerischen Spielhälfte plazieren (und auch nicht im Vorhandbereich des Gegners).

Diese Warnung hilft natürlich auch, wenn Sie selbst lieber bei Ihrer Angriffs-Spielweise bleiben. Und sie gilt ebenfalls für Ihre Taktik: Sie müssen Ihrerseits den Gegner dazu bringen, Ihnen Bälle zu servieren, die Möglichkeiten zu harten Rückschlägen oder Schmetterbällen geben.

Wie macht man das?

Sie schlagen so flach, daß Ihr Gegner den Ball beim Rückschlag heben muß. Sie schneiden also etwa mit Vorwärtsdrall, den er mit einem Rückwärtsdrall retournieren muß — und in diesem Fall springt der Ball bei Ihnen höher als er einfällt.

Auch Bälle kurz hinter das Netz zwingen den Gegner, den Ball beim Rückschlag zu heben.

Aber bitte Vorsicht bei allen Chancen, vor allem zum Schmetterball. Fast jeder Spieler neigt dazu, bei einem Rückschlag, der einen sicheren Punkt bringt, zu sicher zu sein. Er drischt drauf — und dann landet der Ball im Netz oder geht über die Kanten der gegnerischen Spielfläche hinweg ...

Vor allem, wenn Sie einen so ›sicheren‹ Ball auch noch raffiniert plazieren wollen, passiert das immer wieder. Es gilt also die Regel: Je sicherer Sie gewinnbringend schlagen können, um so sicherer müssen Sie plazieren. Denn zwei Tricks zugleich gelingen selten. Sicherer plazieren, das heißt in diesem Fall: nicht zu dicht an die

Grundlinie oder die Seitenkanten der gegnerischen Spielfeldfläche, auch nicht in seine Netzzone.

Aber das heißt auch überlegen.

Dazu ein Beispiel: Ihr Gegner steht durch den Spielverlauf etwas zu weit rechts von der Mittellinie, also an der linken Seite seiner Spielfeldhälfte; er ist Rechtshänder, in extremen Rückhandsituationen schwach. In diesem Fall ist es natürlich unsinnig, ihm den Ball auf die offene, von Ihnen aus gesehen linke Spielhälfte seines Feldes zu servieren. Denn — vorausgesetzt er ist beweglich genug — dies gibt ihm eine Chance für einen starken Rückschlag mit der Vorhand. Also müssen Sie, soweit es ohne Risiko möglich ist, auf seine Rückhandseite schlagen.

Ist der Gegner bewegungsschwach oder liegt ihm die Vorhand nicht, können Sie natürlich den Ball auch nach links schlagen. Er wird Ihren Rückschlag nicht erreichen oder verschlagen ...

Eine solche Situation haben wir aufgezeichnet. Aber diese Illustration kann nur als Anregung dienen. Zu viele Variationen sind möglich in einem solchen Spiel, um alle grafisch darzustellen. Denn allein die Tatsache, daß Ihr Gegner auf der Rückhand stark ist, würde verbieten, ihm gerade da einen sonst sicheren Ball zu servieren. Oder er ist Linkshänder, er ist schnell auf den Beinen ...

Der Spieler allein kann und muß in jeder Spielphase entscheiden, was für ihn richtig ist.

Kommen wir zum letzten Punkt dieses Kapitels: Sie spielen im Angriff gegen einen Defensiv-Spieler.

Abgesehen von den üblichen Maßnahmen — schwacher Punkt, Variationen in Aufschlag und Spielweise — was tun?

Sie können zum Beispiel auf die defensive Spielweise umschalten und den Gegner irritieren, indem Sie jeden Ball nun einfach sicher zurückgeben, bis er die Nerven verliert und einen Fehler macht.

Sie können Chancen zu harten und zu Schmetterbällen provozieren oder ihn mit Überraschungsangriffen zermürben. Vor allem, wenn Sie merken, daß er dabei Punkte verliert.

Und wenn Sie in der Defensive der schwächere Spieler sind, wenn der Gegner Ihnen keine Chance zu Angriffen oder Schmetterbällen gibt? Dann sind Sie als Spieler eben noch nicht stark genug und sollten trainieren.

Durch ihre elegante Spielweise (hier Shigeo Ito aus Japan) wurden die Asiaten in der ganzen Welt berühmt und bewundert.

Für Profis ist Training ja selbstverständlich. Aber auch ein engagierter Freizeitspieler sollte sich nicht scheuen, in diesem Sport und für diesen Sport zu üben. Er hat dann nicht nur mehr Freude am Spiel, er hat — wie im nächsten Kapitel deutlich wird — auch noch andere Vorteile.

Ganz gleich, in welcher Kombination Angriffs- und Verteidigungsspieler aufeinandertreffen, bei etwa gleicher Spielstärke wird nicht nur Können und Taktik sondern das Training entscheiden.

Bevor wir aber zum nächsten Kapitel übergehen, eine generelle Warnung.

Es war davon die Rede, daß man seine Taktik, besser

die Spielweise ändern

soll oder kann. Dies gilt nur, wenn man im Spiel feststellt, daß man keine Punkte erzielen kann. Aber:

Solange Sie auf Ihre Weise gewinnbringend spielen, bleiben Sie dabei. Lediglich wenn Sie erfolglos sind oder der Gegner plötzlich aufholt, sollten Sie ›umschalten‹.

Zur Taktik gehört übrigens auch etwa die geschickte Ausnutzung der Wetterlage. Wenn Sie Seitenwahl haben und bemerken, daß bei Spielbeginn eine dicke Wolke vor der Sonne steht, dann wählen Sie ruhig die Seite gegen die Sonne; wenn die Wolke vorbei ist, müssen Sie den ersten Satz gewonnen haben — und nun spielt Ihr Gegner gegen das Himmelslicht ...

Spiel ohne Gegner

Natürlich können Sie ohne ein Gegenüber Tischtennis nicht trainieren. Man kann zwar auch gegen eine Wand spielen, doch ist das wenig sinnvoll, denn diese Wand gibt Ihre Schläge nur so zurück, wie Sie sie ihr servieren — sie reagiert nicht.

Bei einem

Training

wäre es aber gerade wichtig, das zu üben, was man nicht beherrscht. Zu lernen, sich auf Überraschungsschläge einzustellen oder auf einen unbequemen Gegner. Man will Schläge lernen, die man noch nicht beherrscht. Man möchte durch Rückschläge auf die eigene schwache Stelle ›gestählt‹ werden.

Es darf in diesem Fall nicht um Punkte gehen. Aber es geht nicht ohne einen Gegenspieler.

Suchen Sie sich also einen Partner. Im Idealfall ist das ein versierter Trainer. Ein solcher Trainer läßt sich auch durch einen guten, Ihnen möglichst überlegenen Spieler ersetzen, der nicht unbedingt den Ehrgeiz hat, Ihnen zu beweisen, wie stark er selber ist, sondern Ihnen Ihre Schwächen zeigt, ohne dabei zu triumphieren.

Trainer

sind übrigens nicht immer selbst Spitzenspieler. Doch sie beherrschen Theorie und Praxis, können daher gute Ratschläge geben. Sie wissen etwas über die Taktik, kennen die Regeln. Und da sie selbst nicht oder nicht mehr den Ehrgeiz haben, Turniere zu gewinnen, können sie bei ihren Ratschlägen großzügig und ehrlich sein.

Daß ein guter Spieler bei gleichen Voraussetzungen ebenfalls ein guter Trainingspartner ist, versteht sich von selbst.

Zwei Stichworte sind gefallen, Training und Theorie.

Worauf kommt es bei diesen beiden Begriffen an?

Ersieht jemand aus Ihrer Spielweise auch Ihre Schwächen, findet er rasch ein Rezept, wie Sie besser spielen würden. Er weiß, wie Sie gegen einen bestimmten Gegner taktisch vorgehen müßten, um zu gewinnen.

Als Trainer oder guter Partner ist er außerdem in der Lage, im Spiel und in einem Gespräch während des Spiels oder danach Ihre Stärken zu fördern, Ihre Schwächen Ihnen nicht nur deutlich zu machen, sondern auch zu zeigen, wie Sie diese am besten überwinden.

Soweit die Theorie.

Das Training bedeutet, daß Sie durch regelmäßiges und gezieltes Üben Ihre Stärken ausbauen und Ihre Schwächen zu überwinden lernen.

Theorie ist also die Kenntnis aller Möglichkeiten, die ein Spieler hat. Training bedeutet die Ausarbeitung und Steigerung all dieser Möglichkeiten.

Da die wenigsten Spieler die Chance haben, sich einen richtigen Trainer zu leisten, bleibt ihnen zunächst die schon erwähnte Möglichkeit, gegen möglichst viele verschiedene Gegner möglichst häufig zu spielen.

Übung macht auch im Tischtennis den Meister.

Denn bei Trainern — und das muß hier gesagt werden — liegt auch eine Gefahr. Wenige erkennen die Chancen, die in einer vielleicht unorthodoxen aber erfolgreichen Spielweise eines Spielers liegen. Viele haben nur das Reglement dieses Sports vor Augen, wollen dem Schützling aus diesem Grund vielleicht sogar eine Eigenart abgewöhnen, die durchaus erfolgsträchtig wäre, nur weil sie nicht in das Schema paßt.

Die Partie an der Tischtennisplatte ist also das Training Nummer eins. Nummer zwei wäre das Spiel mit einem guten Gegner, das nicht um Punkte geht. Nummer drei ...

Ja, jetzt kommen wir zu einem Training, das mit dem Tischtennis eigentlich nicht sehr viel zu tun hat. Oder nur indirekt. Was macht

den guten Tischtennis-Spieler aus? Kondition, wie jeden Sportler. Reaktionsfähigkeit, wie jeden Sportler, der sich mit einem ›schnellen‹ Sport beschäftigt. Konzentration. Denn Reaktion allein genügt nicht — man muß nicht nur Reflexbewegungen ausführen, man muß agieren, und zwar gezielt. Und schließlich Taktik.

Damit hätten wir also vier Punkte: Kondition, Reaktion, Konzentration und Taktik.

Setzen wir einmal stillschweigend voraus, daß Sie Technik und Regeln des Spieles beherrschen. Sie spielen gut, möchten aber noch besser spielen können.

Also trainieren Sie nach den vier Punkten.

Kondition

kann man unterteilen in Körperbeherrschung und Ausdauer. Sie sollen ›fit‹ sein, schnell auf den Beinen, beweglich in allen Gelenken und zudem noch stets genügend ›Puste‹ haben.

Um Ihre Kondition zu fördern, helfen also alle Turnübungen, bei denen der ganze Körper beansprucht wird, ebenso Ausdauerübungen wie etwa ein Geländelauf.

Es steht jedem frei, sich ein eigenes Trainingsprogramm aufzustellen. Man kann da den Frühsport im Radio genauso mitmachen wie den Kurs in einer Gymnastikschule. Oder man treibt einen Ergänzungssport — etwa Schwimmen im Sommer, Skilaufen im Winter; wobei man dabei am besten mal auf die Schnelligkeit, mal auf die Ausdauer Wert legt. Also abwechselnd kurze Strecken auf Tempo, dann wieder lange Strecken ohne Hast.

Gymnastische Übungen mit Keulen oder Reifen sind ebenso nützlich wie etwa Seilspringen.

Die Engländerinnen Hammersley und Howard zeigen, daß es beim Doppel auf eine vorbildliche Zusammenarbeit ankommt.

Reaktionsvermögen

ist schon etwas schwieriger zu trainieren. Es gibt hierfür keine speziellen Übungen — es sei denn, Sie betreiben als Ersatzsport beispielsweise Florettfechten. Oder Sie haben die schon erwähnte Möglichkeit, mit Hilfe eines Dia-Projektors nur für Sekundenbruchteile gezeigte Bilder zu erfassen und wiederzugeben. Obwohl Psychologen der Auffassung sind, daß dies eigentlich ein Konzentrationstraining ist.

Das mag stimmen. Zwischen Konzentration und Reaktionsvermögen besteht ein enger Zusammenhang. Und das beste, beides zu üben, ist eigentlich das Autofahren.

Fast in keiner Situation muß man so konzentriert sein und im Notfall so schnell reagieren können wie hinter dem Steuer eines

Fahrzeugs. Es heißt Verkehrsschilder sehen, erkennen und beachten, ebenso Ampeln, Fußgänger, Seitenstraßen, spielende Kinder auch auf dem Bürgersteig im Auge haben, die Bremslichter eines vorausfahrenden Wagens beachten, Zeichen auf der Fahrbahn sehen und Polizeibeamte, die den Verkehr regeln — und schließlich im Rückspiegel den folgenden und den Überholverkehr registrieren.

Wer nie hinter einem Steuer gesessen hat, bekommt bei einer solchen Aufzählung weiche Knie. Wer schon Jahre fährt, weiß, daß man mit genügend Praxis das alles auf einmal oder zugleich bewältigen kann. Sobald man am Steuer sitzt, konzentriert man sich automatisch, reagiert ebenso automatisch (und aus Erfahrung richtig).

Beim Tischtennis ist das nicht anders. Sollten Sie dieses Buch bis hierher aufmerksam gelesen haben, fühlen Sie sich vielleicht in der Situation des Autofahrers: Vorhand, Rückhand, Schneiden, Aufschlag, Rückschlag, Plazieren, Schmetterball, Regeln, Taktik, Grundlinie und Mittelzone, Ballbeobachtung — alles zugleich beachten, sehen, erkennen und dann in eine entsprechende Reaktion umsetzen. In eine Reaktion, die nicht lediglich ein Reflex ist, sondern zu einem Erfolg für Sie führt.

Das ist genauso möglich, wie es dem Autofahrer möglich ist.

Für die dazu notwendige

Konzentration

haben Psychologen übrigens regelrechte Programme und Übungen erarbeitet. Selbst wenn es dabei nicht um einen Zelluloidball, sondern um Wörter, Zahlen oder Symbole geht, haben solche Programme auch für den Tischtennisspieler ihren Nutzen.

Für das Reaktionsvermögen gibt es keine wissenschaftlichen Übungsprogramme; wissenschaftlich kann die Reaktionsfähigkeit nur getestet werden. Eine Methode, die überwiegend entwickelt wurde, um fahruntüchtige Kraftfahrer zu ermitteln. Oder um zu erfahren, wie geeignet ein Mensch für die Raumfahrt ist.

Reaktionsvermögen bringen die Wissenschaftler bestenfalls Ratten bei, die durch Stromstöße den richtigen Weg zum Futternapf in einem Labyrinth lernen, oder Hühnern, die durch einen feinen Draht im Hirn auf einen Knopfdruck hin ferngesteuert zu gackern anfangen.

Der Autor dieses Buches hat einmal einen unfreiwilligen Reaktionstest bestanden. Ihm rollte ein rohes Ei von einer Tischplatte. Er fing es mit dem Rist des Fußes auf — wobei es galt, rechtzeitig so nachzugeben, daß das Ei beim Aufprall nicht zerbrach oder zur Seite geschleudert wurde und kaputt ging. Der Autor hat das — zu seiner eigenen Überraschung — geschafft. Das Ei blieb ganz.

Als Trainingsmethode läßt sich so etwas allerdings nicht empfehlen. Denn heutzutage haben die Eier eine viel zu dünne Schale ...

Aber vielleicht entdecken Sie selbst eine eigene Möglichkeit, Ihre Reaktionsfähigkeit zu üben. Etwa mit Hilfe der simplen Spielzeuge für Kinder, bei denen es gilt, eine kleine Maus auf einem bestimmten Weg in einen Käfig zu bugsieren. Denn diese Mäuse — oder kleinen Kugeln — laufen meist einen anderen Weg als den, den man erwartet; man muß schon schnell reagieren können, um sie wieder in die richtige Richtung zu bringen.

Bleibt noch die

Taktik.

Theoretisch kann sie Ihnen jedes Lehrbuch beibringen, kann jeder gute Trainer helfen. Aber wie übt man sie praktisch? In diesem Fall am besten weit vom Spieltisch entfernt. Denn hier geht es ja nicht um eine spezifische, nur für Tischtennis erforderliche Fähigkeit. Es geht um eine generelle Anlage.

Und da kann es helfen, wenn Sie etwa Schach, Dame, Mühle oder Halma spielen. Bei all diesen Spielen dreht es sich nämlich um das gleiche klassische Prinzip: Man muß die Züge des Gegners im voraus erkennen und berechnen. Man muß die Pläne des Gegners durchkreuzen. Man muß sein eigenes Spiel planen und aufbauen, den Gegner täuschen und dessen Täuschungen durchschauen.

Fassen wir das alles zusammen, dann wäre der beste Tischtennisspieler etwa der, der regelmäßig Gymnastik betreibt, jeden Morgen einen Geländelauf absolviert, Florettfechter ist, in — fälschlicherweise so genannten — ›Geduldsc‹spielen die Mäuse in den Käfig bringt, gut Schach spielt und zu allem noch die Möglichkeit hat, mit vielen verschiedenen Gegnern und möglichst oft zu spielen.

Stimmt.

Probieren Sie es mal. Und denken Sie vielleicht ab und zu daran, daß alle diese hier nötigen Fähigkeiten nicht nur für das Tischtennisspiel gelten. Im Privatleben oder im Beruf profitieren Sie genauso von solchem Können.

Um nur ein Beispiel zu geben: Sie sitzen nach des Tages Last vor dem Fernseher, die Tagesschau läuft, Ihre Frau bittet zu Tisch, der Sohn will wissen, wieviel drei mal siebzehn ist, die Tochter bettelt, daß sie heute bis zehn Uhr fortgehen darf, und vor Ihnen liegt ein Kreuzworträtsel mit der Frage nach einem südfranzösischen Hafen, der vier Buchstaben haben soll.

Wenn Sie schließlich noch wissen, was Kissinger gesagt hat, den Sohn baten, das gefälligst selbst auszurechnen, wissen, daß es sich bei dem Hafen um Sete handelt (und dies mit ruhiger Hand eintragen), der Tochter ihr Rendezvous erlauben, falls sie sagt, mit wem und wohin sie geht, und trotzdem nicht gereizt und mit gewaschenen Händen pünktlich am Abendbrottisch sitzen, dann haben Sie ausgezeichnete Chancen.

Wofür?

Dafür, daß aus Ihnen vielleicht ein erfolgreicher Turnierspieler wird. Und in diesem Fall müssen wir uns noch ein wenig mit der Materie beschäftigen.

Aber erst gibt es eine Erholungspause.

Dragutin Surbek, der Spitzenspieler aus Jugoslawien, zeigt, daß man den Ball keine Sekunde aus den Augen lassen darf.

Eine Art Lebenslauf

Tischtennis ist im Vergleich mit anderen Sportarten sozusagen gerade erst ›schulreif‹ — so jung ist es, im Vergleich etwa mit Ringen, Wettlauf, Kugelstoßen, Weitsprung oder Speerwerfen. Bis auf einen Punkt stammen seine Elemente allerdings aus alten Zeiten.

Der Ball hat sich aus einem Stein entwickelt, den sich vermutlich schon die Neandertaler zum Vergnügen zuwarfen. Eine Schnur, aus der später das Netz wurde, kannten schon die alten Indianer. Und sie hatten auch bereits so etwas wie einen Schläger, der sich vermutlich aus einer Keule entwickelt hat (die ja heute noch im amerikanischen Baseball verwendet wird).

So etwas Ähnliches wie Tennis ist also eine fast schon historische Sportart. Faustball, Volleyball und der richtige Tennissport auf Rasen oder hartem Platz haben sich daraus ebenso entwickelt wie Federball.

Tischtennis wurde zu einem Urenkelkind. Denn es läßt sich nur auf einem Tisch spielen. Und der Tisch ist das letzte in der Reihe der Zubehöre, das der Mensch erfand. Besser gesagt, das die Europäer erfanden. Denn am Tisch zu essen, war in keinem anderen Kontinent der Welt üblich. Er wurde durch Matten, Kissen, höhere Steine ersetzt oder ergab sich einfach daraus, daß man gleich ›vom Herd weg‹ aß. Selbst die alten Germanen und Römer ›tafelten‹ nicht anders.

Daß das heutige Tischtennis also ein in Europa geborener Sport ist, leuchtet ein. Aber einen Vorläufer hat es natürlich gehabt.

So um die Mitte des vorigen Jahrhunderts langweilten sich im Winter die Mitglieder der feinen Gesellschaft in Amerika, wenn man draußen im Freien keine Gesellschaftsspiele mehr treiben konnte. Irgend jemand kam dann auf die Idee, in der großen Wohnhalle eines Hauses Tennis zu improvisieren.

Die Möbel wurden zur Seite gerückt. Man legte mit Pappe, Papier und Stoffresten die Grenzen für ein Spielfeld fest — und los ging es.

Als Schläger diente die bloße Hand oder ein kleines Brett, der Ball war ein Stück Kork oder irgendein gerade greifbares leichtes Material, dem man durch Umwickeln eine runde Form gab. Das Netz — vermutlich zunächst nur ein auf dem Boden liegender Strick — wurde durch eine Reihe hochkant gestellter Bücher improvisiert.

Diese Kurzweil fand bei den besseren Leuten so viel Anklang, daß sie sich rasch verbreitete. Es wurde geradezu eine Art Epidemie daraus, wie wir es in unseren Zeiten mit dem Hula-Reifen oder dem Gummi-Hupfen der Kinder etwa erleben konnten.

Bei den nahen Beziehungen war es kein Wunder, daß England als erstes ›angesteckt‹ wurde. Hier verfeinerte man natürlich die Regeln — und stritt sich um die Urheberschaft. Zwar nicht vor Gericht, aber jeder Landstrich oder jeder Familien-Clan (es spielten ja nur die ›besseren Herrschaften‹) nannte die sich ähnelnden Vergnügungsarten anders. Es kam zu so phantastischen Namen wie Gossima, Whiff-Whaff oder Flimm-Flamm.

Irgendwann muß jemand auf die Idee gekommen sein, zum Schlagen des Balles ein Tamburin zu verwenden. Oder ein Banjo. Bei gesellschaftlichen Anlässen waren ja immer Musiker anwesend und die nötigen Instrumente also vorhanden.

Das Banjo erwies sich als besser, weil es einen Griff hatte. So entstand dann kurz vor der Jahrhundertwende der erste ›richtige‹ Schläger, das ›Banjo-racket‹, das mit Pergament bespannt war.

Wann genau das Spiel vom Fußboden auf einen Tisch verlegt wurde, läßt sich heute nicht mehr feststellen. Vermutlich war das zunächst ganz einfach eine Notlösung, weil der Raum zu klein war, um den großen Tisch so zur Seite zu schieben, daß eine Spielfläche entstand.

Und damit war geboren, was man zunächst wegen des Tons der abwechselnd auf die Platte des Tisches und auf die pergamentbespannten Schläger treffenden ›Bälle‹ klangmalerisch ›Ping-Pong‹ nannte.

Eine Mode, die sich in Windeseile in der ›feinen‹ Gesellschaft aller Herren Länder verbreitete. Gaststätten und Hotels griffen den ›Trend‹ auf und lockten damit die Kunden, die daheim zu diesem Zeitvertreib weder Platz noch Geräte hatten. ›Ping-Pong‹ wurde zu

einer Art Seuche. Man spielte mit einem Mini-Tennisnetz — und man spielte es in Abendkleidung oder mit Hosenträgern. Dieses Spiel war — wie man heute sagen würde — ›in‹. Und wie alles, was ›in‹ ist, wurde es so übertrieben, daß es bald langweilig war; die high society winkte ab.

Vielleicht wäre Tischtennis damals wie so viele Modeerscheinungen für immer von der Bildfläche verschwunden. Aber es erhielt eine Art Wiederbelebungsspritze: Ein Engländer namens James Gibbs erfand den Zelluloidball, fabrizierte ihn selbst und vertrieb ihn über einen Freund, der mit Sportartikeln handelte.

Langsam setzte sich dieser neue Ball durch, der dem Spiel eine ganz neue Note gab. Langsam allerdings nach heutigen Begriffen. Denn Gibbs fabrizierte seinen ersten Ball 1888 (genaues weiß man nicht). Und zehn Jahre später gab es kein Ping-Pong mehr ohne sein Erzeugnis.

Manche Tischtennis-Fanatiker meinen, daß ›ihr‹ Spiel mit diesem Ball geboren wurde.

Aber schauen wir uns einmal an, wie es auf der deutschen Szene weiterging. Es begann in Berlin. Am Viktoria-Luise-Platz in Schöneberg stellte ein Café sechs Tische auf, die schon in etwa den heutigen Maßen entsprachen, und nannte sich stolz ›Ping-Pong-Café‹.

Die Tische waren wie Tennisfelder eingeteilt, und man spielte auch nach den Regeln des Tennis, zählte wie im Tennis und schlug wie beim Tennis auf. Der Zulauf war groß. Vor allem die prominenten Berliner Tennisspieler gaben sich hier bei Kaffee und Kuchen ein Stelldichein und lieferten sich heiße Schlachten. Ein begeisterter Spieler war damals übrigens ein Schüler namens Georg Lehmann, der später nicht nur seinen Doktor machte, sondern Präsident des Deutschen Tischtennisbundes wurde.

Aber die Begeisterung der Tennis-cracks hielt nicht lange an. Und so schloß das ›Ping-Pong-Café‹ seine Pforten.

Überall in Europa spielte man nur noch an Einzeltischen — in Berlin etwa im Casino am Nollendorfplatz, in Wien im Hotel Continental oder in Prag im Deutschen Haus. Es gab zwar noch genug Menschen, die sich für diesen neuen Sport — denn das war er damals — interessierten. Aber es mag bezeichnend sein, daß sich

der Berliner Ping-Pong-Club von 1905 in einen ›Sport-Club 1905‹ verwandelte, ehe er 1907 im Nollendorf-Casino unter Leitung des Jura-Studenten William Bab ›Deutsche Meisterschaften‹ im Herren- und im Dameneinzel austrug. Übrigens sechs Jahre nachdem die Wiener ein erstes ›Turnier‹ ausgeschrieben hatten.

Wieder einmal schien das Tischtennis tot zu sein. Und wieder kam eine ›Spritze‹ aus England.

Diesmal ging es nicht um den Ball, es ging um den Schläger. Im Jahre 1902 erfand ein Londoner namens Mr. Godd den Noppengummi. Die bisher üblichen Banjo-rackets und (manchmal mit Sandpapier bezogenen) Holzschläger erhielten jetzt einen neuen und besseren Belag.

Um seine Erfindung zu verkaufen, sorgte der tüchtige Mr. Godd dafür, daß aus dem ›Ping-Pong‹ etwas Neues wurde. Es hieß künftig ›table-tennis‹, der Tisch wurde neu eingeteilt und die Zählweise bis 21 eingeführt.

So gesehen ist das heutige Tischtennis Godd zu verdanken.

Denn nun hatte es nicht nur alle technischen Voraussetzungen, es hatte sich auch von der Nabelschnur zum Tennis gelöst. Der Weg zu einem selbständigen Sport war frei, der Name ›Tischtennis‹ geschaffen.

Dennoch dauerte es nach heutigen Begriffen eine Weile, bis sich dieses Tischtennis durchsetzte. Auch wenn man inzwischen diesen Sport sogar in Japan kannte, wo allerdings nach etwas anderen Maßen und Regeln gespielt wurde.

Immerhin: Im Jahre 1925 veranstaltete der Berliner Tennis-Club 1900 die ersten offiziellen Deutschen Meisterschaften im Tischtennis. An ihr nahmen allerdings überwiegend Tennisspieler teil, die in der Wintersaison einen Ausgleichssport treiben wollten.

Der Anstoß war gegeben. Am 8. November 1925 wurde in Berlin der Deutsche Tisch-Tennis Bund gegründet, dem 32 Vereine angehörten. Präsident wurde der schon erwähnte Schüler aus dem ›Ping-Pong-Café‹: Dr. Georg Lehmann.

Daß die Wahl dieses Mannes richtig war, zeigte sich schnell. Dank seiner Initiative wurde bereits am 15. Januar 1926 in Berlin der Internationale Tischtennis-Verband ITTF (International Table-Tennis Federation) gegründet. Diesem Verband gehörten zunächst

Die kraftvolle Dynamik, zu der jedes gute Spiel herausfordert, führt hier Jacques Secretin in meisterhafter Form vor.

neben Deutschland, Österreich, Ungarn, England und Wales an. Und zwölf Monate später gab es die ersten offiziellen Weltmeisterschaften in London.

Diesmal half allerdings kein Godd, sondern Gott. Denn bei der Suche nach einem geeigneten Austragungsort entschied man sich für eine alte Kirche. Sie wurde für die Meisterschaften entsprechend umgerüstet.

Obwohl es damals schon viele ›echte‹ Tischtennis-Vereine in vielen Ländern gab, waren die Teilnehmer dieser Weltmeisterschaft immer noch überwiegend Tennisspieler — oder wie der Tscheche Antonin Malecék nebenbei sogar noch Eishockey-Star. Noch immer spielte man eigentlich Tennis auf einem Tisch ...

Immerhin fand aus Anlaß dieser Weltmeisterschaften der erste Kongreß der ITTF statt. Ein 22jähriger Engländer namens Ivor Montagu wurde zum ersten Präsidenten gewählt. Daß auch diese Wahl richtig war, zeigte sich bald. Der neue Präsident sorgte für eine Überarbeitung der Spielregeln und dafür, daß man endgültig die von Godd geschaffene Zählweise bis 21 anerkannte.

Was auch Montagu nicht verhindern konnte, war zunächst die Karriere von Sicherheitsfanatikern im Tischtennis, die sich stundenlang einen Ball nur ›zuschupften‹, bis es schließlich zu einem Punkt kam. Der Gipfel dieser Entwicklung war die Weltmeisterschaft 1936 in Prag, die schon erwähnt wurde.

Damals waren Franzosen, Polen und Rumänen zu den Spitzenspielern vorgestoßen. Und alle spielten auf Sicherheit. Die Meisterschaften gingen erst nachts gegen drei Uhr zu Ende.

Es war nur zu verständlich, daß die ›Offiziellen‹ nun nach Abhilfe suchten. Denn das Tischtennis war auf dem besten Weg, in eine Sackgasse zu geraten. Man spielte nicht mehr, um einen Sieg zu erringen, man spielte, um eine Niederlage zu vermeiden.

Da half nur noch eine Zeitbegrenzung. Und deren Opfer wurden schon bei den Weltmeisterschaften im nächsten Jahr in Wien zwei Damen. Nach der damals gültigen Zeitbegrenzung endete der Entscheidungssatz zwischen Trude Pritzi aus Österreich und Ruth Aarons aus den USA im Finale unentschieden. Und keiner der beiden Damen wurde der Titel einer Weltmeisterin zuerkannt.

Es blieb nicht viel Zeit, aus diesem Dilemma Konsequenzen zu

ziehen. Der zweite Weltkrieg kam, man hatte andere Sorgen. In Deutschland wurde Tischtennis zwar im Rahmen der Hitlerjugend etwa als Konditions- und Reaktionstraining gefördert. Aber gegen Vereine war man mißtrauisch.

Erst als die Waffen schwiegen, konnte man wieder darangehen, das alte Vereinsleben aufzubauen, wieder echtes Tischtennis zu spielen.

Und überraschenderweise gehörte Tischtennis in fast allen Ländern zu den ersten Sportarten, die nach dem Zweiten Weltkrieg wieder Fuß faßten. Alte Vereine lebten wieder auf. Neue Vereine wurden gegründet und fanden starken Zulauf. Wie beliebt dieser Sport bei der großen Masse wurde, läßt sich an Zahlen ablesen.

Dem Deutschen Tischtennis-Bund sind derzeit fast 7000 Vereine angeschlossen, zu denen fast 400 000 Spieler gehören. Und der ITTF gehören zur Zeit über 90 Nationen an.

Auch das Interesse des Publikums wuchs. Man kann naturgemäß mit Tischtennis keine Fußballstadien füllen. Aber 16 000 Zuschauer bei einem Spiel um die Weltmeisterschaft sind auch nicht zu verachten.

Tischtennis ist also auf dem Weg, ein Volkssport zu werden. Das ist an sich kein Wunder, denn es gibt kaum einen Sport, der so vielseitig und so gesund ist, der so wenig Aufwand braucht und der nicht nur den Körper, den Geist und die Reaktionsfähigkeit schult, sondern auch noch Nutzen für Beruf und Familienleben bringt.

Triumph und übergroße Freude einer Siegerin, die einen harten Kampf erfolgreich für sich entscheiden konnte.

. . . und noch dieses und jenes

Wenn man nach einem Tischtennis-Spiel zusammensitzt, gleich ob in einem privaten Kreis oder bei einem Turnier, dann wird meist über das Spiel geredet. Wer dieses Buch aufmerksam gelesen hat, kann dabei schon manches zur Unterhaltung beitragen.

Aber warum nicht noch etwas mehr an Gesprächsstoff? Sie brauchen ja nicht nur mit Ihrem Wissen zu brillieren, daß der Begriff ›Ping-Pong‹ — heute von allen Tischtennisspielern abgelehnt, weil er an eine Zeit erinnert, in der dieser Sport nichts als eine Modekrankheit der feinen Gesellschaft war — nicht allein vom Klang des Balls beim Auftreffen auf die Spielfläche stammt, sondern daß er durch das mit Pergament bespannte ›Banjo-racket‹ erzeugt wurde.

Das Banjo-racket ist längst passé. Aber das ›Ping‹ und das ›Pong‹ machten noch manchesmal sogar Geschichte. Nur zwei Beispiele:

Als die Rundfunkindustrie das Stereo-Verfahren erfand, wurde es auf der großen Funkausstellung in Berlin zum ersten Male einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt. Gespannt setzten sich die ersten Besucher – Journalisten, die man vor der offiziellen Eröffnung eingeladen hatte — auf die Klappsessel in einem Zeltbau auf dem Messegelände, um das neue Wunderwerk der Technik zu bestaunen. Sie hörten — wie zwei Tage später der Ehrengast Professor Dr. Erhard, seines Zeichens noch Wunderwirtschaftsminister — ein Tischtennis-Spiel. Man konnte den Ball natürlich nicht sehen. Aber aus den Lautsprechern war deutlich zu entnehmen, ob er nun rechts oder links auf der Spielfläche aufschlug.

War das vielleicht noch ein ›Gag‹ der Industrie, ein paar Jahre später wurde Tischtennis ein echtes Politikum. Die Chinesen, inzwischen eine Nation, die in dieser Sportart ein gewichtiges Wort mitreden konnte, wollten die Fronten des Kalten Krieges aufweichen.

Bevor sie einen Botschafter oder Beauftragten in den Westen schickten, streckten sie ihre Fühler aus in Form von chinesischen Tischtennismannschaften. Die ersten Spieler fuhren in die USA,

um dort eine ›Spielfläche‹ zu schaffen. 1972 erschienen die chinesischen Sportler dann auch in der Bundesrepublik. Und seit diesem Jahr geben sich die offiziellen und inoffiziellen Besucher aus Bonner Gefilden sozusagen gegenseitig die Klinke in die Hand. Peking wurde ein kleines Mekka.

Übrigens ein bemerkenswertes Beispiel dafür, daß man mit Sport auch eine positive Politik machen kann. Denn in anderen Sportarten hat es da leider gelegentlich böse Entgleisungen gegeben ...

Was so alles passiert ist und passieren kann, wird vielleicht — und hoffentlich bald – in einer Geschichte des Tischtennissports zu lesen sein, die der Ungar Dr. György Lakatos schon seit langem schreiben möchte.

Dr. György gilt als anerkannte Kapazität in Tischtenniskreisen.

Kein Wunder. Er war noch nicht einmal dreißig Jahre alt, als man ihn als Mannschaftsleiter der Ungarn nach London schickte. Er gehört seit 1948 dem Weltverband an, hat in dieser oder jener Rolle fünfzehn Weltmeisterschaften und acht Europameisterschaften mitgemacht.

Es gibt kaum eine Frage, die er nicht nur korrekt beantwortet, sondern deren Antwort er nicht auch noch ausführlich begründen kann. Dabei ist er im Grunde nicht einmal Tischtennis-Vollblut. Sein Beruf ist Redakteur, zwei Doktortitel erwarb er, Jura und Philosophie. Fünf Regel- und Fachbücher hat er bisher geschrieben. Trotzdem liest er vor jedem Wettkampf noch andere Regelbücher durch, damit er wirklich vollständig informiert ist.

Lassen wir einmal die Personen weg. Wir haben schon erwähnt, welche Belastung ein so kleiner Ball beim Tischtennis aushalten muß. Aber vielleicht ist es interessant zu wissen, daß er den Schläger bei härtesten Schmetterbällen nur für etwa eine 1/1000 Sekunde berührt, nur etwa einen halben bis einen Zentimeter am Schläger geführt wird, aber dabei den Druck von etwa einer Tonne aushalten muß.

Und wenn bei einem schnellen Spiel ein toller Schmetterball gegeben wird, muß der Schläger eine Geschwindigkeit von bis zu 40 Kilometer in der Stunde haben.

Was die Trophäen betrifft: Der berühmteste Pokal (für Herrenmannschaften bei den Weltmeisterschaften) wurde schon 1926

gestiftet: der Swaythling-Pokal. Seinen Namen hat er von der Spenderin Dowager Swaythling, der Mutter des ITTF-Präsidenten Ivor Montagu.

Nett, daß eine Dame so für die Herren sorgte. Und typisch, daß es ein Franzose war, der sich für diese Geste revanchierte: Zu den Weltmeisterschaften 1934 stiftete Marcel Corbillon einen Pokal für die Gewinner der Damenmannschaftskämpfe (und damals gewannen die Deutschen).

Wie erfolgreich gute Spieler sein können, zeigte sich am besten bei den Deutschen Meisterschaften 1956 in Dortmund: Hanne Schlaf siegte im Damen-Einzel, zusammen mit Uschi Fiedler im Damen-Doppel und gemeinsam mit Conny Freundorfer im gemischten Doppel. Freundorfer seinerseits gewann das Herren-Einzel, mit Rockmeier das Herren-Doppel dazu. Beiden Sportlern gelang so der berühmte Hattrick — ein dreifacher Erfolg.

Noch etwas zu Erfolgen: Die besten Tischtennisspieler aller Zeiten haben die Ungarn gestellt. In Ungarn wurde der Engländer Victor Barna geboren, der zwischen 1929 und 1935 fünfmal das Herren-Einzel, achtmal das Herren-Doppel und zweimal das gemischte Doppel gewann — und siebenmal zur siegreichen Herrenmannschaft gehörte. Die Ungarin Maria Mednyansky gewann in diesem Zeitraum fünfmal das Damen-Einzel, siebenmal das Damen-Doppel und sechsmal das gemischte Doppel bei Weltmeisterschaften.

Lassen wir die Rekorde. Es gibt noch einen ›Treppenwitz‹ der Tischtennis-Geschichte: Obwohl der ›Penholdergriff‹ aus Asien stammt, haben weder die Japaner noch die Chinesen oder Koreaner damit die ersten Erfolge erzielt. Die ersten Weltmeister mit dieser Schlägerhaltung waren Ungarn: Dr. Roland Jacoby und Zoltan Mechlovits.

Kein Wunder, daß die Ungarn in einer Statistik der Herrenmannschaftsweltmeister an erster Stelle stehen — vor Japanern, Tschechen und Chinesen. Beim Kampf um die beste Damenmannschaft fehlen die Ungarinnen allerdings in der Aufstellung. Japanerinnen stehen da an der Spitze, gefolgt von Rumäninnen, Tschechinnen und dann – gleichauf Amerikanerinnen, Engländerinnen und Deutsche.

Kompromißloses Spiel und allerhöchste Konzentration — das sind die notwendigen Voraussetzungen für den Sieg.

Der erfolgreichste deutsche Spieler war Dr. Eberhard Schöler — daß er eine Tischtennisspielerin heiratete, war wohl nur logisch. Daß seine Erwählte allerdings eine von den einzigen erfolgreichen Damen-Zwillingspaaren der Welt war — Diana Rowe aus England — ist ungewöhnlich. Diana und Rosalinde gewannen zwischen 1951 und 1955 zweimal die Weltmeisterschaft und wurden dreimal Vizeweltmeister.

Aber nun genug geplaudert. Jetzt wird es wieder ernst ...

Wenn es ernst wird . . .

Sollten Sie sich entschließen, Tischtennis nicht nur als Hobby und in der Freizeit zu spielen, dann wird es ernst. War bisher davon die Rede, was sein soll, wird nun die Rede davon sein, was sein muß.

Sie können nicht, Sie müssen

einem Verein beitreten.

Das kostet zunächst eine Aufnahmegebühr von DM 5,— bis 20,— und einen Monatsbeitrag von DM 5,— bis 10,—.

Sie brauchen eine vorschriftsmäßige Sportkleidung — Badehose oder Bikini tun es jetzt nicht mehr. Auch das kostet Geld. Um bei den Kosten zu bleiben: ein guter Schläger — und wie wichtig der ist, werden Sie inzwischen schon festgestellt haben — kostet ca. DM 100,—. Man muß allerdings nicht ein ganzes Sortiment Schläger besitzen. Denn daß ein Schläger zerbricht — wie in den Regeln erwähnt — ist selten. Und wenn man zwei oder drei hat, ist das durchaus ausreichend.

Auch wegen eines schlechten Belages muß man nicht gleich einen neuen Schläger kaufen. Für ca. DM 20,— läßt sich jeder gute Schläger neu belegen.

Neben den Kosten geht es jetzt auch noch um Zeit. Denn mindestens zwei-, besser dreimal die Woche sollten Sie etwa zwei Stunden trainieren. Und anschließend vielleicht noch eine Stunde zum ›Abkühlen‹ und für ein Gespräch mit Klubfreunden oder dem Trainer.

Denn Sie sollen zwar eine Leistung als Individualist erbringen, gehören jetzt aber zu einem Team. Und — ob Ihnen das paßt oder nicht – Sie müssen sich nicht nur eisern an die Regeln halten, sondern jetzt auch noch auf den eben erwähnten Trainer hören.

Geld, Zeit und Anpassungsfähigkeit — das wären also die ersten

für eine Laufbahn als ›Profi‹. Die nächste geht noch etwas über die Anpassungsfähigkeit hinaus – Sie müssen Kameradschaft beweisen; das klingt selbstverständlich, ist es aber leider nicht immer. So mancher Spieler ist ein netter Kerl, absolviert sein Training – aber wenn er dann in einem Mannschaftskampf oder einem Turnier gebraucht wird, geht ihm das Privatleben vor. Natürlich möchte mancher lieber an einem schönen Wochenende eine Fahrt ins Grüne oder Blaue machen. Aber darauf muß er eben verzichten können – selbst wenn er ziemlich sicher weiß, daß sein Verein verlieren wird. Aber wer Sport so auffaßt, sollte lieber erst gar nicht einem Verein beitreten.

Denn so ein Verein nimmt einem nicht nur ein Stück Privatleben, er führt auch in eine nette Gemeinschaft, gründet Freundschaften, steigert die Freude an eigenen Leistungen und Erfolgen aller – und bringt einen durch Pflicht- und Freundschaftsspiele ein wenig in der Weltgeschichte herum. So mancher Tischtennis-Spitzenspieler war schon in allen fünf Kontinenten.

Schließlich kommt noch eine weitere Voraussetzung hinzu: Geduld und Bescheidenheit. Sie können ja nicht einfach einem Verein beitreten und verlangen, daß man Sie morgen schon um Meisterschaften kämpfen läßt.

Jeder muß sich da von unten bis nach oben ganz hübsch durchkämpfen – ein Grund mehr dafür, daß man möglichst schon in jungen Jahren anfangen sollte, Tischtennis ernsthaft zu betreiben.

Man beginnt meist in der untersten der drei Kreisklassen zu spielen, dann geht's noch einmal durch drei Klassen der Bezirksliga, ehe man in der Landesliga ist, und damit ist man dann noch lange nicht in der Bundesliga.

Nehmen wir einmal ein, Sie wollen nun einem Verein beitreten. Welchem? Das nächstliegende ist natürlich der im Wohnbereich ansässige. Der Deutsche Tischtennis-Bund hat vier Regional-Verbände, denen 15 Verbände angehören, die etwa den Bundesländern entsprechen; die Zahl der Vereine wächst ständig und dürfte so etwa bei 7000 liegen; ihre gesamte Mitgliederzahl beträgt zusammen etwa 400 000.

Irgendwo in Ihrer Nähe wird es also einen Verein geben. Allerdings steht es Ihnen frei, sich auch einen anderen auszusuchen — ja, Sie dürfen sogar Mitglied in mehreren Vereinen sein, sind dann allerdings nur für einen spielberechtigt (aber da gibt es auch Ausnahmen, wenn alle beteiligten Vereine einverstanden sind).

Diese Regelung gibt Ihnen

die Chance der Wahl,

die nicht ohne Bedeutung ist. Denn ein kleiner Klub ohne Ehrgeiz, gute Spieler und ein bißchen Geld wird Sie natürlich nicht so weit bringen wie ein größerer, der sich zudem noch gute Trainer zugelegt hat.

Also ist es das beste, Sie besuchen erst einmal ein, zwei Klubs oder Vereine als Gast. Da können Sie in Ruhe die Atmosphäre schnuppern, feststellen, woher in dieser Gemeinschaft der Wind weht, ob die Vereinsmitglieder Ihnen liegen oder nicht.

Bevor Sie sich binden, sollten Sie wissen, was Sie erwartet. Denn wie überall im menschlichen Leben ist auch in einer solchen Gemeinschaft nicht immer alles Gold, was glänzt.

Bleiben Sie weg von Vereinen, in denen mehr getafelt als gespielt wird, in denen man nur von den Erfolgen in vergangenen Jahren schwärmt, in denen es Intrigen im und um den Vorstand gibt oder in denen ein schlechter oder unsympathischer Trainer arbeitet. Denn all das führt leicht dazu, daß Sie schnell die Lust am Vereinsleben und vielleicht sogar am Tischtennis verlieren. Sagen Sie dann lieber gleich ›Danke für die Gastfreundschaft‹ und sehen Sie sich woanders um.

Wer noch unsicher oder unentschlossen ist, kann übrigens auch noch einen anderen Weg gehen und einen Kurs mitmachen, den heute viele große Sportgeschäfte bieten. Dort finden Sie Partner und auch Trainer, können sich bei Fachleuten unauffällig umhören, was so über die einzelnen Vereine gesprochen wird.

Haben Sie schließlich einen passenden Verein gefunden, sollten Sie sich ihm wirklich ›mit Haut und Haaren‹ verschreiben. Treten

Sie nicht bei, wenn Sie bei der ›Heirat‹ gleich daran denken, daß man sich ja notfalls scheiden lassen kann. Man darf zwar den Verein wechseln, sollte dies aber möglichst nur tun, wenn man in eine andere Gegend umzieht oder als großes Talent nicht die richtige Förderung erhält.

Vereinswechsel

sind ein heikles Kapitel. Denn natürlich will jeder Klub aufsteigen, will zu größeren Turnieren Zutritt bekommen, die ihm ja dann auch mehr Geld bringen. Dazu braucht man gute Spieler. Und wie in anderen Sportarten holt man sich die dann von anderen Vereinen. Daß dabei fünf oder gar sechsstellige Ablösesummen geboten und gefordert werden, ist den Regeln nach erlaubt. Nur ist der Verein, der einen guten Spieler verliert, meist wenig begeistert — vor allem, wenn so ein Wechsel in die Spielsaison fällt und eine mögliche Aufstiegschance schmälert.

Daß es hier um Geld geht, sollte Sie übrigens nicht stören. Es ›geht‹ nun einmal nichts in der Welt ohne Geld, nicht einmal ein so schöner Sport ...

Nehmen wir an, Sie haben nun ›Ihren‹ Verein. Dann werden Sie sich vor allem in der ersten Zeit viel mit dem Trainer beschäftigen müssen. Dieser Mann sollte kein Unteroffizier vom Dienst sein, sondern ein flexibler Kenner und Könner seines Fachs. Er muß Ihnen ehrlich alle Schwächen Ihres Spiels und den Weg zu ihrer Überwindung zeigen. Aber er sollte auch Ihre spielerischen Eigenheiten akzeptieren, wenn diese zu guten Ergebnissen führen.

Das schließt nicht aus, daß Sie zunächst einmal die

Regeln für internationale Veranstaltungen

büffeln, damit Sie darin sattelfest werden, was erlaubt und was verboten ist.

Hier sind sie. Sie werden schon nach ein paar Zeilen feststellen, daß es nicht genügt, sie einfach nur mal so durchzulesen.

Wie entscheidend es auf die richtige Bewurfart ankommt, veranschaulicht diese Aufnahme des Japaners Shigeo Ito.

Internationale Tischtennisregeln A

Nachfolgende Regeln und Bestimmungen gelten für den Bereich des DTTB.

1. Der Tisch

1.1. Der Tisch hat eine rechteckige Oberfläche von 274 cm Länge und 152,5 cm Breite. Das Untergestell muß so beschaffen sein, daß die Oberseite der Tischplatte 76 cm vom Boden entfernt ist und die Tischplatte völlig waagrecht aufliegt.

1.2. Die Tischplatte kann aus jedem beliebigen Material bestehen. Ein den Bestimmungen entsprechender Ball — vorzugsweise mit mittlerer Sprunghöhe —, der aus einer Höhe von 30,5 cm auf die Tischplatte fallen gelassen wird, muß überall gleichmäßig aufspringen, und zwar nicht niedriger als 22 und nicht höher als 25 cm.

1.3. Die Oberfläche des Tisches wird als Spielfläche bezeichnet. Sie muß matt und sehr dunkelfarbig — vorzugsweise dunkelgrün — sein und eine 2 cm breite weiße Linie aufweisen, die entlang den Kanten verläuft.

1.4. Die Linien entlang den 152,5 cm langen Kanten heißen Grundlinien, die Linien entlang den 274 cm langen Kanten heißen Seitenlinien.

1.5. Empfehlungen

1.5.1. Die Tischoberfläche soll aus hartem Holz hergestellt sein und mit dunkelgrünem Cellulose-Lack oder dunkelgrüner Farbe entweder gespritzt (vorzugsweise) oder gestrichen (jedoch nicht frisch gestrichen, da frische Farbe leicht am Ball haften bleibt) sein.

1.5.2. Der Tisch muß fest und standsicher konstruiert sein.

1.5.3. Eine Beschriftung an den Stirnseiten ist nicht erlaubt. Gegen weißlich-graue Beschriftung an den Längsseiten ist nichts einzuwenden.

1.6. Spezifizierung der matten Oberfläche (auch auf A.3. und A.4. anwendbar).

1.6.1. Der Glanz einer Oberfläche, gemessen mit einem EEL-

Glanzmesser (45°-Meßkopf) sollte in keinem Fall den Wert 6 % und im Normalfall nicht den Wert 2 % überschreiten. Vergleichsmessungen mit dem 60°-Meßkopf nach AStM-Verfahren D 523 sollten in keinem Fall 24 % und im Normalfall nicht den Wert 6 % überschreiten. Eichwert: Polierte Schwarzglasplatte = 100 % Glanz. In jedem Fall gilt ein Glanz, der die Form der Lichtquelle erkennen läßt, als zu hoch und ist daher unzulässig.

1.6.2. Die Forderung nach einer matten Oberfläche für den Tisch (A.1.), den Ball (A.3.) und die Schläger (A.4.) soll verhindern, daß eine blendende Reflexion des Lichts das Auge des Spielers ablenkt.

2. Das Netz und sein Zubehör

2.1. Die Spielfläche wird durch ein von den Grundlinien 137 cm entferntes, zu diesen Linien parallel verlaufendes Netz in zwei gleiche Teile geteilt. Das Netz ist einschließlich seiner Spannvorrichtung 183 cm lang und muß in seiner ganzen Länge gleichmäßig hoch sein; der obere Rand des Netzes muß eine Entfernung von 15,25 cm zur Spielfläche haben. Der untere Rand des Netzes muß dicht an die Spielfläche anschließen. Das Netz ist auf einer Schnur aufgehängt und an jedem Ende an einem senkrechten 15,25 cm hohen Pfosten befestigt. Die Außenseiten der Pfosten sind 15,25 cm von der Seitenlinie entfernt.

2.2. Empfehlungen

2.2.1. Das Netz soll dunkelgrün sein und aus ungeleimten (weichen) Maschen bestehen, die eine Größe von mindestens 7,5 × 7,5 und höchstens 12,5 × 12,5 mm haben. Es muß mit einer weißen Oberkante versehen sein, die nicht breiter als 15 mm sein darf und durch die eine Spannschnur gezogen wird. Das Netz soll an beiden Pfosten in seiner vollen Höhe sicher befestigt sein. (Man beachte, daß nach Regel 2 das Netz durch eine Schnur aufgehängt wird. Danach darf nur eine einzelne, waagrechte Schnur diesem Zweck dienen, und die Spannung

in dieser Schnur soll bedeutend stärker sein als die Spannung im Netz selbst, die durch seine Befestigung an den Pfosten verursacht wird.)

2.2.2. Der Durchmesser des Pfostens (der nicht glänzend und auf keinen Fall zweifarbig sein sollte), darf 22 mm nicht überschreiten. Jede Vorrichtung zur Regulierung der Höhe oder Spannung der Spannschnur muß am Fuß angebracht sein. Sie darf nicht mehr als 7 mm vom Pfosten abstehen.

3. Der Ball

3.1. Der Ball ist rund. Er besteht aus Zelluloid oder ähnlichem Plastikmaterial und ist mattweiß oder mattgelb. Sein Durchmesser beträgt mindestens 37,2 und höchstens 38,2 mm, sein Gewicht mindestens 2,4 und höchstens 2,53 g.

3.2. Spezifizierung: Sprunghöhe
Die Sprunghöhe eines den Regeln entsprechenden Balles auf einem Standard-Stahlblock muß mindestens 23,5 und darf höchstens 25,5 cm betragen, wenn der Ball aus einer Höhe von 30,5 cm fallen gelassen wird. Bei 23,5 bis 24,1 cm spricht man von unterer, bei 24,2 bis 24,8 von mittlerer und bei 24,9 bis 25,5 cm von oberer Sprunghöhe.

3.3. Bei Weltmeisterschaften, offenen internationalen Veranstaltungen oder Länderkämpfen dürfen nur dafür zugelassene Ballmarken verwendet werden, es sei denn, daß die teilnehmenden Verbände anderes vereinbaren.

4. Der Schläger

4.1. Größe, Form und Gewicht des Schlägers sind beliebig. Seine Oberfläche muß dunkel und matt sein. Das Blatt muß durchlaufend aus Holz von gleichmäßiger Stärke bestehen. Es ist flach und unbiegsam, und jede Seite muß gleichmäßig dunkelfarbig und matt sein.

4.2. Wenn eine zum Schlagen benutzte Seite des Blattes einen Belag hat, der sich über die gesamte Schlagfläche erstrecken muß, so muß dieser Belag
– entweder aus gewöhnlichem Noppengummi (Nop-

pen nach außen) mit einer Gesamtdicke, d. h. einschließlich des Klebstoffs, von höchstens 2 mm

– oder aus »Sandwich«-Gummi bestehen, d. h. einer Schicht Schaum- oder Schwammgummi, die mit normalem Noppengummi (Noppen nach außen oder innen) bedeckt ist. In diesem Fall darf der Belag einschließlich des Klebstoffs eine Gesamtdicke von höchstens 4 mm haben.

4.3. Wenn eine zum Schlagen benutzte Seite des Blattes keinen Belag hat, muß das Holz dunkelfarbig sein, und zwar entweder von Natur oder so gebeizt oder gefärbt (nicht gestrichen!), daß sich die Reibungseigenschaften seiner Oberfläche dadurch nicht verändern.

4.4. Anmerkungen:

4.4.1. Der Teil des Blattes, der sich an den Griff anschließt und von den Fingern erfaßt wird, darf zur Vermittlung eines besseren Halts mit einem Material wie z. B. Kork belegt sein. Er ist als Teil des Griffes anzusehen.

4.4.2. Wird die Seite eines Blattes nie zum Schlagen benutzt, so darf sie gestrichen oder mit beliebigem Material belegt sein, vorausgesetzt, daß die Oberfläche gleichmäßig dunkelfarbig und matt ist. Ein Schlag mit einer anderen Oberfläche als den in 4.2. und 4.3. definierten wäre allerdings regelwidrig und hätte Verlust des Punktes zur Folge.

4.4.3. Geringfügige Unterschiede in der Farbschattierung, die auf Abnutzung oder Alter der Oberfläche zurückzuführen sind, sollten nicht als Verstoß gegen die Forderung nach Gleichmäßigkeit angesehen werden, die lediglich die Verwendung grundverschiedener Farben auf ein und derselben Schlägerseite verhindern soll.

4.5. Spezifizierungen:

4.5.1. Noppengummi: »Gewöhnlicher Noppengummi« ist ein einzelner Belag mit Noppen, gleichmäßig verteilt, mindestens 10 und höchstens 50 pro Quadratzentimeter auf natürlichem oder synthetischem Gummi, der kein Schaum- oder Schwammgummi sein darf.

4.5.2. Dunkelfarbig: Farben, die nach dem CIE-Verfahren unter dem Leuchtkörper A einen Y-Wert von weniger als 30 % ergeben. Als Richtschnur dient eine Farbkarte.

5. Spielweise: Definitionen

5.1. Der Spieler, der den Ball in einem Ballwechsel zuerst schlägt, heißt »Aufschläger«.

5.2. Der Spieler, der den Ball in einem Ballwechsel als nächster schlägt, heißt »Rückschläger«.

5.3. Der Aufschläger beginnt das Spiel mit einem vorschriftsmäßigen Aufschlag, den der Rückspieler vorschriftsmäßig zurückschlägt. Danach schlagen Auf- und Rückschläger abwechselnd.

5.4. Der Zeitraum, in dem der Ball im Spiel ist, wird als »Ballwechsel« bezeichnet.

5.5. Wird das Ergebnis eines Ballwechsels nicht gezählt, so bezeichnet man das als »Wiederholung«.

5.6. Wird das Ergebnis eines Ballwechsels gezählt, so bezeichnet man das als »Punkt«.

6. Vorschriftsmäßiger Aufschlag

6.1. Der Ball wird auf den Handteller der freien Hand gelegt. Die freie Hand muß ruhig gehalten werden. Sie ist geöffnet und flach, die Finger liegen zusammen und der Daumen wird abgespreizt. Die freie Hand muß sich während der ganzen Zeit, in der sie beim Aufschlag mit dem Ball in Berührung ist, über der Ebene der Spielfläche befinden. Der Aufschlag beginnt, indem der Aufschläger den Ball nur mit der Hand, ohne ihm dabei einen Effet zu versetzen, nahezu senkrecht aufwärts wirft, und zwar so, daß der Ball jederzeit für den Schiedsrichter sichtbar ist und daß er sichtbar den Handteller verläßt.

Der Ball muß geschlagen werden, wenn er den Höhepunkt seiner Flugbahn überschritten hat und zwar so, daß er zuerst die Spielfeldhälfte des Aufschlägers berührt und dann direkt über das Netz oder um das Netz herum in die Spielfeldhälfte des Rückschlägers springt. In dem Augenblick, in dem beim Aufschlag der Schläger

den Ball berührt, muß sich der Ball hinter der Grundlinie des Aufschlägers oder hinter ihrer gedachten Verlängerung befinden.

6.2. Anm.: Verfehlter Aufschlag
Wenn ein Spieler beim Versuch aufzuschlagen den Ball verfehlt, so verliert er den Punkt, da der Ball von dem Augenblick an im Spiel war, als er die Hand des Aufschlägers verließ, und ein vorschriftsmäßiger Aufschlag mit dem bereits im Spiel befindlichen Ball nicht ausgeführt wurde.

Definitionen zu obigem Text (6.1.):

6.3. »geschlagen« (Der Ball muß »geschlagen werden ...«)
»Schlagen« bedeutet »treffen mit dem Schläger oder der Schlägerhand«, die zu diesem Zweck als Teil des Schlägers anzusehen ist. Die Schlägerhand ist die Hand, die den Schläger hält; die freie offene Hand ist die Hand, die nicht den Schläger hält. Daher ist ein Rückschlag nur mit der Hand, nachdem der Spieler den Schläger fallen gelassen hat, ein Fehler, da es sich nicht mehr um die »Schlägerhand« handelte. Ein Rückschlag nur mit dem Schläger, d. h. nachdem der Schläger aus der Hand rutschte oder nach dem Ball geworfen wurde, ist ebenfalls ein Fehler, da der Ball nicht »geschlagen« wurde.

6.4. »die Spielhälfte berühren« (Kantenbälle).
Der Ausdruck »Spielfläche« (zusammenfassend für »Spielfeldhälften«) ist so auszulegen, daß zu ihr die oberen Kanten der Tischplatte gehören. Daher ist ein im Spiel befindlicher Ball, der diese Oberkanten berührt, gut und weiterhin im Spiel. Wenn jedoch ein Ball die Seite der Tischplatte unterhalb der oberen Kante berührt, ist der Ball tot und zählt als Fehler für den, der ihn schlug.

6.5. »Über oder um das Netz herum«.
Wenn ein Ball beim Weg über das Netz oder um das Netz herum das Netz oder sein Zubehör berührt, wird trotzdem angenommen, daß er das Netz direkt passiert hat, ausgenommen Regel A.9.1. (Netzaufschlag).

»Um das Netz herum« bedeutet unter oder um die gesamte Halterung des Netzes außerhalb der Seitenlinien herum.

Das Netz sollte so dicht an den Pfosten anschließen, daß der Ball nicht zwischen Netz und Pfosten hindurchgeschlagen werden kann. Nimmt dennoch ein Ball diesen Weg, fällt das nicht unter den Begriff »um das Netz herum«.

6.6. Sichtbarkeit des Aufschlages für den Schiedsrichter

Der Aufschläger muß so aufschlagen, daß der Schiedsrichter die korrekte Ausführung des Aufschlags kontrollieren kann. Verdeckt der Aufschläger die Sicht des Schiedsrichters beim Aufschlag, soll der Schiedsrichter ihn verwarnen und den Aufschlag bei jeder folgenden Sichtbehinderung als Fehler zählen, wenn er die Korrektheit des Aufschlags bezweifelt.

6.7. Ausnahme

Auf strenge Beachtung der Aufschlagregel kann verzichtet werden, wenn der Schiedsrichter vor Spielbeginn davon unterrichtet wurde, daß ein körperbehinderter Spieler sie nicht einhalten kann.

7. Vorschriftsmäßiger Rückschlag

Ein auf- oder zurückgeschlagener Ball muß so geschlagen werden, daß er über oder um das Netz herum direkt in die gegnerische Spielfeldhälfte springt. Sollte der Ball, nachdem er auf- oder zurückgeschlagen wurde, durch seine eigene Drehung über oder um das Netz herum zurückkommen, so darf er — wenn er noch im Spiel ist – von dem zum Schlage kommenden Spieler so geschlagen werden, daß er direkt im gegnerischen Spielfeld aufspringt.

8. Im Spiel

Der Ball ist im Spiel von dem Augenblick an, in dem er beim Aufschlag aus der Hand hochgeworfen wird, bis er

8.1. in einer Spielfeldhälfte zweimal hintereinander aufspringt;

8.2. zwar jede Spielfeldhälfte abwechselnd berührt, ohne je-

doch — ausgenommen beim Aufschlag — inzwischen mit dem Schläger geschlagen worden zu sein;

8.3. zweimal hintereinander vom selben Spieler geschlagen wird;

8.4. einen der Spieler oder etwas, das er bei sich bzw. an sich trägt, berührt, mit Ausnahme des Schlägers oder der Schlägerhand bis zum Handgelenk;

8.5. als Flugball mit dem Schläger oder der Schlägerhand bis zum Handgelenk in Berührung kommt;

8.6. irgendeinen anderen Gegenstand außer dem Netz und dessen Zubehör bzw. das berührt, was oben angeführt wird.

9. Wiederholung

Ein Ballwechsel muß wiederholt werden:

9.1. Wenn der Ball beim Aufschlag das Netz oder sein Zubehör berührt, vorausgesetzt, daß der Aufschlag sonst gut ist oder vom Rückschläger als Flugball angenommen wird;

9.1.1. Definition: Flugball

Wenn ein im Spiel befindlicher vom Gegner geschlagener Ball, ohne die eigene Spielfläche zu berühren, mit dem Schläger oder der Schlägerhand in Berührung kommt, wird das als »Flugball« bezeichnet.

9.2. Ein Aufschlag muß wiederholt werden, wenn aufgeschlagen wird, bevor der Rückschläger spielbereit ist. Versucht er jedoch, den Ball zu schlagen, gilt er als spielbereit.

9.3. Ein Ballwechsel muß wiederholt werden, wenn ein Spieler durch ein Ereignis, auf das er keinen Einfluß hat, daran gehindert wird, richtig auf- oder zurückzuschlagen.

9.4. Ein Ballwechsel muß wiederholt werden, wenn ein Spieler durch ein Ereignis, auf das er keinen Einfluß hat, einen Punkt verliert.

Anmerkungen zu 9.3 und 9.4.

9.4.1. Im Spiel zerbrochener Ball

Wenn der Ball während des Spiels zerbricht oder auf

andere Weise beschädigt und damit der Rückschlag eines Spielers behindert wird, muß der Ballwechsel wiederholt werden. Der Schiedsrichter ist verpflichtet, das Spiel zu unterbrechen und den Ballwechsel wiederholen zu lassen, wenn er Grund zu der Annahme hat, daß der im Spiel befindliche Ball zerbrochen oder unbrauchbar ist. Hiervon sind aber jene Fälle zu unterscheiden, in denen der fehlerhafte Ball klar erkennbar auf dem Wege ins Aus zerbricht und den Rückschlag eines Spielers in keiner Weise behindert. In diesen Fällen muß der Punkt gezählt werden. In allen Zweifelsfällen sollte der Schiedsrichter den Ballwechsel jedoch wiederholen lassen.

9.4.2. Störungen

Ein sich bewegender Zuschauer, ein Spieler des Nachbartisches, ein plötzlich lautes Geräusch, d. h. also jeder Gegenstand, der sich in der Nähe des Spielers bewegt (ausgenommen der Partner), sollten als Ereignis betrachtet werden, auf das der Spieler keinen Einfluß hat. Bei einer Störung durch ein solches Ereignis muß der Ballwechsel wiederholt werden. Ein sich nicht bewegender Zuschauer, fest angebrachtes Gestühl, der Schiedsrichter, die Beleuchtung, ein naher Tisch, ein anhaltendes Geräusch von gleichmäßiger Stärke, d. h. verhältnismäßig konstante oder nicht mit einer Bewegung verbundene Behinderung gelten nicht als Störung. Entsprechende Beschwerden wegen Behinderung sollten nicht anerkannt werden.

(Anm.: Siehe dazu auch B.6.3.)

9.5. Ein Ballwechsel muß wiederholt werden, wenn er nach Regel A.15. (Unrichtige Reihenfolge beim Aufschlag und unterlassener Seitenwechsel) unterbrochen wird.

9.6. Ein Ballwechsel muß wiederholt werden, wenn er nach Regel B.4.3.1.2. zur Anwendung der Wechselmethode unterbrochen wird.

10. Zählbare Punkte

10.1. Abgesehen von den in Regel A.9. festgelegten Ausnahmen verliert jeder Spieler einen Punkt:

10.1.1. durch fehlerhaften Aufschlag;

10.1.2. wenn der Gegner richtig auf- oder zurückgeschlagen hat und ihm selbst ein vorschriftsmäßiger Rückschlag mißlingt;

10.1.3. wenn er, sein Schläger oder irgend etwas, das er bei sich bzw. an sich trägt, das Netz oder sein Zubehör berührt, während der Ball im Spiel ist;

10.1.4. wenn durch ihn selbst, den Schläger oder irgend etwas, das er bei sich bzw. an sich trägt, die Spielfläche bewegt wird, während der Ball im Spiel ist;

10.1.5. wenn er mit seiner freien Hand die Spielfläche berührt, während der Ball im Spiel ist;

10.1.6. wenn ein im Spiel befindlicher Ball, der noch nicht die eigene Spielfeldhälfte berührt hat, seit er vom Gegner geschlagen wurde, vor Passieren der Grund- oder Seitenlinien mit dem Spieler oder mit irgend etwas, das er bei sich trägt, in Berührung kommt;

10.1.7. wenn der Spieler den Ball als Flugball annimmt (siehe Definition: A.9.1.1.).

10.2. Wechselmethode

Wenn ein Satz (siehe A.11.) nach 15 Minuten Spieldauer noch nicht beendet ist, werden der Rest des Satzes und die übrigen Sätze des Spiels nach der Wechselmethode fortgesetzt. Danach verliert der Aufschläger den Punkt, wenn der Rückschläger den Aufschlag und die 12 folgenden Schläge des Aufschlägers richtig zurückgibt. (Anm.: Aufschlagwechsel bei der Wechselmethode: A.14.2. Verfahren beim Einführen der Wechselmethode nach Ablauf der 15 Minuten und Zählweise mit und ohne Wechselmethode. B.4.)

11. Ein Satz

Ein Satz ist von dem Spieler gewonnen, der zuerst 21 Punkte erzielt. Haben jedoch beide Spieler 20 Punkte erreicht, so ist derjenige Gewinner des Satzes, der zuerst 2 Punkte mehr erzielt als sein Gegner.

12. Ein Spiel

12.1. Ein Einzel- bzw. Doppelspiel besteht aus zwei oder drei Gewinnsätzen.

12.2. Das Spiel wird während eines Kampfes ohne Unterbrechung geführt, mit der Ausnahme, daß jeder Spieler berechtigt ist, zwischen dem dritten und vierten Satz eine Pause von höchstens 5 Minuten sowie zwischen den übrigen Sätzen eine Pause von höchstens 1 Minute zu verlangen.

12.3. Anm.: Diese Regel definiert einen Kampf zwischen zwei Spielern oder Paaren. Ein Kampf, der aus einer Anzahl von Einzelspielen zwischen zwei Parteien besteht, wird gewöhnlich als »Mannschaftskampf« bezeichnet.

13. Seiten- und Aufschlagwahl

Die Seitenwahl und das Recht des Aufschlags oder Rückschlags werden in jedem Spiel durch Los entschieden. Wählt der Gewinner des Loses Aufschlag oder Rückschlag, so hat der andere Spieler Seitenwahl und umgekehrt. Der Gewinner des Loses kann auch verlangen, daß der gegnerische Spieler zuerst wählt.

14. Seiten- und Aufschlagwechsel

14.1. Seitenwechsel

Der Spieler, der in einem Satz auf der einen Seite des Tisches begann, spielt in dem nächsten Satz auf der anderen, und so werden weiter die Seiten gewechselt bis zum Ende des Spiels. Im letztmöglichen Satz eines Spiels werden die Seiten gewechselt, sobald zum erstenmal der Spielstand von 10 Punkten erreicht wird.

14.2. Aufschlagwechsel

Nach je 5 Punkten wird der Aufschlag gewechselt. Der bisherige Aufschläger wird Rückschläger, und der bisherige Rückschläger wird Aufschläger, und so wird weiter nach jeweils 5 Punkten der Aufschlag gewechselt, bis entweder der Satz beendet ist oder bis zum Spielstand 20 : 20 oder bis das Spiel nach der Wechselmethode unterbrochen wird.

Nach dem Spielstand 20 : 20 und bei Anwendung der

Wechselmethode (Verfahren bei Wiederaufnahme nach Unterbrechung wegen der Wechselmethode: B.4.3.1.3.) wechselt der Aufschlag nach jedem Punkt bis zum Ende des Satzes.

Der Spieler, der zu Beginn eines Satzes zuerst aufschlug, ist im nächsten Satz zuerst Rückschläger, im nächsten wieder Aufschläger und so fort bist zum Ende des Spiels.

15. Unterlassener Seitenwechsel und unrichtige Reihenfolge beim Aufschlag.

15.1. Unterlassener Seitenwechsel

Wenn der Seitenwechsel vergessen wird, wechseln die Spieler die Seite, sobald der Fehler bemerkt wird. Er wird nicht berücksichtigt, wenn inzwischen ein Satz beendet wurde. Auf jeden Fall werden alle Punkte, die vor der Entdeckung des Fehlers erzielt wurden, gezählt.

15.2. Unrichtige Aufschlagreihenfolge

Wenn ein Spieler außer der Reihe aufschlägt, wird das Spiel unterbrochen, sobald der Fehler bemerkt wird. Danach schlägt der Spieler auf, der nach der bei Beginn des Spiels festgelegten Reihenfolge zum Zeitpunkt der Unterbrechung hätte aufschlagen müssen. Auf jeden Fall werden alle Punkte, die vor der Entdeckung des Fehlers erzielt wurden, gezählt.

Doppelspiele

16. Die vorstehenden Regeln gelten mit folgenden Abweichungen auch für Doppelspiele;

17. Der Tisch

17.1. Die Spielfläche wird durch eine 3 mm breite weiße Linie, die parallel zu den Seitenlinien verläuft und von beiden gleich weit entfernt ist, in zwei Hälften geteilt. Diese Linie heißt Mittellinie.

17.1.1. Anm.: Die Mittellinie kann ständig in voller Länge auf dem Tisch eingezeichnet sein. Das macht den Tisch in keiner Weise ungeeignet für Einzelspiele.

17.2. Die Mittellinie teilt das Spielfeld des Aufschlägers in die rechte und linke Aufschlaghälfte, ebenso das Spielfeld des Rückschlägers in die rechte und linke Rückschlaghälfte. Rechts und links im Spielfeld des Aufschlägers ist vom Aufschläger aus, im Spielfeld des Rückschlägers vom Rückschläger aus gesehen.

18. Vorschriftsmäßiger Aufschlag

Der Aufschlag wird so ausgeführt, wie es Regel A.6. vorschreibt, jedoch muß der Ball zuerst in der rechten Aufschlaghälfte oder auf der weißen Mittellinie aufspringen und dann nach Passieren des Netzes oder um das Netz herum die rechte Rückschlaghälfte oder die Mittellinie jenseits des Netzes berühren.

19. Reihenfolge

Der Aufschläger schlägt zuerst vorschriftsmäßig auf, und der Rückschläger schlägt vorschriftsmäßig zurück. Diesen Ball hat der Partner des Aufschlägers zurückzuschlagen, auf der anderen Seite der Partner des Rückschlägers. Dann muß der Aufschläger zurückschlagen, auf der anderen Seite der Rückschläger und so weiter bis zur Beendigung des Ballwechsels.

20. Wahl der Reihenfolge im Spiel

In jedem Satz bestimmt das Paar, das die ersten fünf Aufschläge macht, welcher der beiden Spieler zuerst aufschlägt. Im ersten Satz eines Spiels bestimmt daraufhin das gegnerische Paar ebenso, welcher seiner beiden Spieler zuerst Rückschläger ist. In den folgenden Sätzen bestimmt jeweils das aufschlagende Paar den ersten Aufschläger und der erste Rückschläger ist damit automatisch festgelegt (siehe A.21.3.).

21. Reihenfolge beim Aufschlag

21.1. Abgesehen von den in 21.2. und 21.3. festgelegten Ausnahmen gilt folgende Reihenfolge: Während jedes Satzes macht die ersten fünf Aufschläge der vorher be-

stimmte Spieler des Paares, der das Recht zum Aufschlagen besitzt. Diese 5 Aufschläge werden von dem zuständigen Spieler des gegnerischen Paares zurückgeschlagen. Die zweiten 5 Aufschläge werden vom Rückschläger der ersten 5 Aufschläge ausgeführt und vom Partner des ersten Aufschlägers zurückgeschlagen. Die dritten 5 Aufschläge werden vom Partner des Aufschlägers der ersten 5 Aufschläge ausgeführt und vom Partner des Rückschlägers der ersten 5 Aufschläge zurückgeschlagen. Die vierten 5 Aufschläge werden vom Partner des Rückschlägers der ersten 5 Aufschläge ausgeführt und vom Aufschläger der ersten 5 Aufschläge zurückgeschlagen. Die fünften 5 Aufschläge werden wieder vom Aufschläger der ersten 5 Aufschläge ausgeführt. Diese Reihenfolge wird bis zum Satzende bzw. bis zum Spielstand 20 : 20 bzw. bis zur Einführung der Wechselmethode eingehalten. Vom Spielstand 20 : 20 ab bzw. bei Anwendung der Wechselmethode wird zwar die Reihenfolge des Auf- und Rückschlags nicht unterbrochen, doch schlägt jeder Spieler bis zum Ende des Satzes abwechselnd nur einmal auf.

21.2. Im letztmöglichen Satz eines Spiels muß das rückschlagende Paar beim Seitenwechsel (wenn zum erstenmal 10 Punkte erreicht wurden) seine Aufschlagreihenfolge ändern.

21.3. In jedem Satz ist die Reihenfolge des Rückschlags umgekehrt wie im vorhergehenden Satz.

22. Falsche Reihenfolge beim Rückschlag

Wenn ein Spieler außerhalb der richtigen Reihenfolge den Ball als Rückschläger nimmt, wird das Spiel unterbrochen, sobald der Fehler bemerkt wird. Dann schlägt der Spieler zurück, der nach der bei Beginn des Satzes oder — falls die Reihenfolge nach Regel A.21. geändert wurde — nach der beim Spielstand von 10 Punkten festgelegten Reihenfolge bei dem erreichten Spielstand Rückschläger wäre. Auf jeden Fall werden alle Punkte, die vor Entdeckung des Fehlers erzielt wurden, gezählt.

23. Weitere Ergänzungen und Zusätze

Bei den Bestimmungen für Einzelspiele ist sinngemäß statt der Einzahl die Mehrzahl, statt »Spieler« jeweils »Paar« zu setzen.

Darüber hinaus gelten folgende Änderungen und Zusätze:

Regel

A.8.3. Hinzuzufügen: »oder von irgendeinem Spieler außerhalb der festgelegten Reihenfolge, abgesehen von Regel A.22.«

A.8.7. hinzuzufügen: »beim Aufschlag die linke Spielhälfte des Aufschlägers oder des Rückschlägers berührt.«

A.9.1. Hinter »vom Rückschläger« ist einzufügen »oder seinem Partner«.

A.9.2. Hinter »Rückschläger« ist »oder sein Partner« einzufügen. Der 2. Satz muß sinngemäß heißen: »Versucht der Rückschläger jedoch den Ball zu schlagen, gelten sie als spielbereit.«

A.9.5. Hinter der Klammer ist einzufügen: »oder nach Regel A.22. (Falsche Reihenfolge beim Rückschlag)«.

A.10.1.2. Hinter »Gegner« einfügen: »in der richtigen Reihenfolge«.

A.10.1.3. Hinter dem ersten »er« ist einzufügen: »oder sein Partner«.

A.10.1.4. Hinter »ihn selbst« ist einzufügen: »oder Partner«.

A.10.1.5. Hinter »er« ist einzufügen: »oder sein Partner«.

A.10.1.6. Statt »vom Gegner« ist einzufügen: »von einem ihrer Gegner in der richtigen Reihenfolge«; hinter »Spieler« ist einzufügen »oder sein Partner«.

A.14. In A.14.2. sind die ersten beiden Sätze zu streichen. In A.14.1. sowie im 3. Satz von A.14.2. ist »Spieler« in »Paar« zu ändern.

A.15.2. Hinter »des Spiels« ist einzufügen »oder — falls die Reihenfolge nach Regel A.21. geändert wurde — nach der beim Spielstand von 10 Punkten (beim Seitenwechsel) festgelegten«.

24. Spielkleidung
Alle Kleidungsstücke mit Ausnahme der Schuhe und Socken müssen gleichmäßig dunkelfarbig sein, damit der Gegner nicht in seiner Sicht behindert wird. Abzeichen oder Schriftzeichen auf der Spielkleidung dürfen nicht so groß oder so auffällig sein, daß sie deren einheitliche Farbe störend durchbrechen. Andersfarbige Einfassungen oder Ränder an Ärmeln oder Kragen müssen in ihrer Breite ähnlich begrenzt sein, so daß sie nicht zu beanstanden sind. Andere Unterbrechungen der Gleichförmigkeit sind nicht zulässig. Die Entscheidung über einen Verstoß gegen diese Regel trifft der Oberschiedsrichter.

25. Fußboden (Empfehlung)
Der Fußboden sollte nicht aus Stein oder mit Linoleum belegt sein, sondern aus hartem, rutschfestem, nicht weißem oder glänzendem (hell reflektierendem) Holz bestehen.

26. Spielraum

26.1. Bei Weltmeisterschaften, internationalen Meisterschaften und — falls nicht anders vereinbart — bei Länderkämpfen betragen die Mindestmaße für den Spielraum pro Tisch 14 m Länge, 7 m Breite und 4 m Höhe. Es wird empfohlen, daß bei allen anderen Veranstaltungen der Spielraum mindestens 12 m lang, 6 m breit und 3,50 m hoch ist.

26.2. Werden mehrere Tische verwendet, sollten sie nebeneinander und nach Möglichkeit nicht hintereinander aufgestellt werden.

27. Spielfeldumrandung
Der Spielraum sollte durch eine dunkle Spielfeldumrandung von etwa 75 cm Höhe in Boxen aufgeteilt werden, so daß ein Spiel vom anderen und von den Zuschauern abgegrenzt wird. Die Schmalseiten (d. h. die den Stirnseiten der Tische zugewandten Seiten) der Umrandung

sollten unbeschriftet sein. Gegen weißlich-graue (Anm. DTTB: d. h. jede nicht weiße) Beschriftung an den Längsseiten der Umrandung ist nichts einzuwenden.

28. Hintergrund (Empfehlung)

Der Hintergrund sollte vorzugsweise von einer einheitlich grünen bzw. einer anderen einheitlichen dunklen Farbe sein, nicht hell oder gemustert, da das die Spieler in der Sicht behindert. Der Zuschauerraum sollte nicht voll ausgeleuchtet sein.

Unter keinen Umständen sollte man im Hintergrund nicht abgeschirmte Birnen in Augenhöhe sowie durch Fenster fallendes Gegenlicht dulden.

29. Beleuchtung

29.1. Gemessen in Tischhöhe, soll über dem Tisch eine gleichmäßige Lichtstärke von mindestens 40° Lux vorhanden sein und mindestens die Hälfte der über dem Tisch gemessenen Lichtstärke in jedem anderen Teil der Box.

29.2. Bei Weltmeisterschaften, Offenen Internationalen Meisterschaften und — falls nicht anders vereinbart — Länderkämpfen darf kein Beleuchtungskörper niedriger als 4 m über dem Boden angebracht sein. Bei anderen Veranstaltungen muß der Abstand der Beleuchtungskörper vom Boden mindestens 3,50 m betragen.

29.3. Allgemeine Beleuchtung allein ist zwar zulässig, wenn sie die vorgeschriebene Luxstärke erreicht. Im Interesse der Spieler und der Zuschauer ist jedoch nach Möglichkeit ein Beleuchtungssystem vorzuziehen, das Tisch und Box besonders ausleuchtet und außerhalb der Box eine kontrastierende relative Dunkelheit bzw. weniger Licht bietet.

(Anm.: siehe A. 28.)

29.4. Eine Mischung von Tages- und Kunstlicht sollte man besser vermeiden.

29.5. Fluoreszierendes Licht kann Schwierigkeiten verursachen, wenn es nicht dreiphasig ist.

So sehr sich die Väter dieser Regeln auch bemühten und durch Ergänzungen noch bemühen — diese Bestimmungen werden wohl nie vollkommen sein. In der Praxis gibt es immer wieder Situationen, die selbst durch raffinierteste Formulierungen der Paragraphen nicht zu erfassen sind. Und außerdem ändert sich immer etwas — neue Bälle, neue Schläger kommen auf den Markt, eine neue Technik wird entwickelt, eine neue Schlagart.

Doch dafür gibt es ja die Schiedsrichter. Und um die geht es im nächsten Kapitel. Einmal, weil Sie nur ein guter Spieler werden, wenn Sie den Schiedsrichter verstehen und akzeptieren. Zum anderen, weil Sie vielleicht selbst einmal in dieser Rolle neben einem Spieltisch sitzen oder stehen könnten.

Der Herr nebenan

Schiedsrichter sind meist ältere, erfahrene Spieler. Was ihnen in ihrer Rolle zugemutet wird, ist allerdings ganz beachtlich. Sie sollen ja nicht nur die Regeln beherrschen, sie sollen in Streitfällen entscheiden. Und etwa bei 19 : 20 ist es ja nicht unwichtig, ob man nun ein 19 : 21 oder nicht anerkennt. Vor allem, wenn es etwa darum geht, ob ein Ball die Kante noch nach der Regel oder regelwidrig außen getroffen hat, ob ein Ball beim Aufprall auf die gegnerische Spielhälfte zerbrochen ist oder vorher.

Das sind manchmal Ermessensfragen oder Ansichtssachen — bei denen die Meinungen der

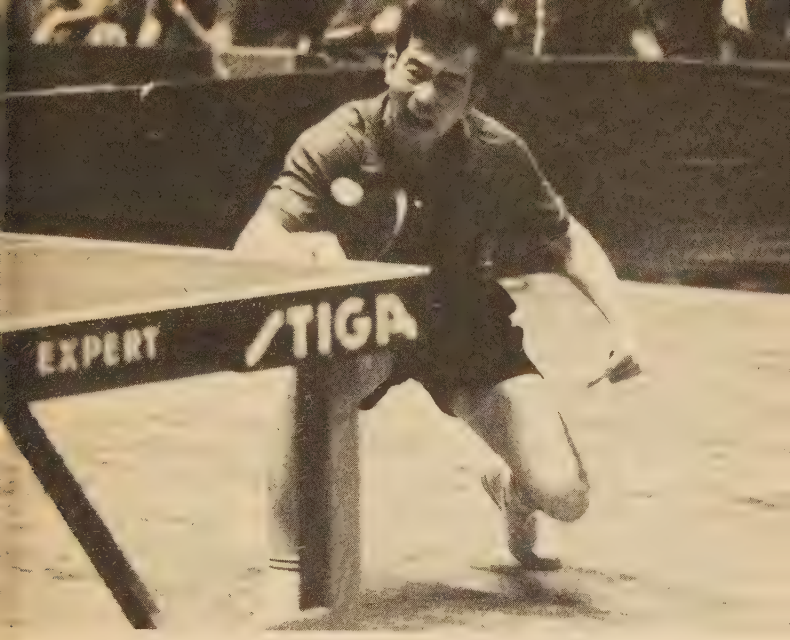
den Ausschlag geben.

Wenn innerhalb eines Vereins gespielt wird, ist die Situation oft kritisch. Denn wie soll ein als Schiedsrichter fungierender Spieler wirklich ›neutral‹ entscheiden können, wenn er durch seine Macht in einem Zweifelsfall seinem größten Konkurrenten einen Punkt aberkennen könnte?

Bei großen Turnieren von internationaler Bedeutung verläßt man sich gar nicht erst auf einen Schiedsrichter — diesen ›Herrn nebenan‹, weil er seitlich in Höhe des Netzes neben dem Spieltisch sitzt. Es gibt für Streitfragen einen Oberschiedsrichter, der zwar nicht alle Spiele auf vielleicht vier oder fünf Tischen genau verfolgen kann, aber die Regeln bis ins Detail beherrschen sollte.

Und dann noch Nebenschiedsrichter, die beurteilen können, ob ein Kantenball noch die Spielflächenoberseite oder die Außenkante berührt hat, Zeitnehmer und Schlagzähler.

Für den Spieler gilt es, die Entscheidung des jeweils höchsten



Wird es noch reichen? Fast beschwörend blickt der asiatische Spieler mit verzerrtem Gesicht auf den kleinen weißen Ball.

Schiedsrichters zu respektieren. Selbst wenn diese nach seiner Meinung oder gar auch noch nach Meinung des Publikums falsch sein sollte.

Vor allem Weltklasse-Spieler zeigen da nicht nur ein undurchdringliches Gesicht, sie entschuldigen sich auch noch für Fehler, die sie gar nicht gemacht haben. Das ist zwar vielleicht etwas übertrieben, zeugt aber von Sportsgeist — und kommt zudem beim Publikum besser an als wildes Protestieren.

Da Sie nun ganz genau Bescheid wissen müssen, folgen hier aus den Regeln die Paragraphen, die sich auf die Rolle des Schiedsrichters beziehen.

Internationale Tischtennisregeln B

Weitere Bestimmungen und Empfehlungen für Veranstaltungen (Anm.: Nachfolgende Regeln und Bestimmungen gelten für den Bereich des DTTB. Alle über diesen Rahmen hinausgehenden Bestimmungen wurden nicht mit aufgenommen; sie können im ITTF-Handbuch nachgeschlagen werden.)

2. Schiedsrichter, Oberschiedsrichter, Turnierausschuß: Zuständigkeit und Anrufung

2.1. Für jedes Einzel- oder Doppelspiel ist ein verantwortlicher Schiedsrichter einzusetzen, dessen Name den beteiligten Spielern und ggf. Kapitänen bekanntzugeben ist. Es wird empfohlen, daß alle bei einer Veranstaltung eingesetzten Schiedsrichter einheitlich gekleidet sind. Die Schiedsrichterkleidung sollte dunkelfarbig sein.

2.2. Für jede Veranstaltung ist ein verantwortlicher Oberschiedsrichter einzusetzen, dessen Name und Aufenthaltsort den Teilnehmern und ggf. den Kapitänen bekanntzugeben ist. Der Oberschiedsrichter ist gem. den Regeln verantwortlich für die Durchführung der Auslosung, für die Aufstellung des Zeitplans sowie für alle Angelegenheiten, die sich aus dem Spiel im Zusammenhang mit einem Einspruch gegen die Regelentscheidung eines Schiedsrichters ergeben. Falls eine Turnierleitung diese Aufgaben auf mehrere Personen verteilen will, so müssen deren Verantwortungsbereich und Aufenthaltsort allen Teilnehmern und ggf. Kapitänen bekanntgegeben werden. Der Oberschiedsrichter — oder ein verantwortlicher Stellvertreter, der ihn während seiner Abwesenheit vertritt — muß während der ganzen Veranstaltung jederzeit anwesend sein.

2.3. Jede Tatsachenentscheidung, die ein Schiedsrichter im Laufe eines Spiels fällt, für das er eingesetzt wurde, ist endgültig. Der Linienrichter trifft jedoch innerhalb seines Zuständigkeitsbereiches die endgültige Tatsachenentscheidung selbst, ebenso — über die Zahl der Schläge

bei der Wechselmethode — der Schlagzähler (B.4.3.2.), falls einer eingesetzt wurde.

2.4. Wenn der Oberschiedsrichter es für angebracht hält, kann er einen Schiedsrichter, Linienrichter oder Schlagzähler ablösen. Eine von dem zuständigen Schiedsrichter, Linienrichter oder Schlagzähler getroffene Tatsachenentscheidung bleibt davon jedoch unberührt.

2.5. Die Entscheidung des zuständigen Oberschiedsrichters über jede Frage der Auslegung einer Regel, über die sich im Laufe des Turniers oder Spiels Zweifel ergeben haben, ist endgültig.

2.6. Gegen eine Entscheidung des zuständigen Oberschiedsrichters kann beim Turnierausschuß nur in Fragen der Turnierbestimmungen, die in den Regeln nicht fest umrissen sind, wie z. B. Spielzeit oder Spielbedingungen, Berufung eingelegt werden, unter keinen Umständen jedoch gegen eine Entscheidung in Regelfragen.

2.7. In einem Einzelwettbewerb kann nur der Spieler selbst, in einem Mannschaftswettbewerb nur der Kapitän einer Mannschaft, die an der Veranstaltung teilnimmt, Protest einlegen.

2.8. Keine Vereinbarung zwischen Spielern in einem Einzelwettbewerb oder zwischen Kapitänen in einem Mannschaftswettbewerb kann eine Tatsachenentscheidung des zuständigen Schiedsrichters, eine Regelentscheidung des zuständigen Oberschiedsrichters oder eine Entscheidung des zuständigen Turnierausschusses über Fragen der Turnierbestimmungen ändern.

2.9. Eine Auslegungsfrage über eine Regel, die sich aus der Entscheidung eines Oberschiedsrichters, oder eine Frage über Turnierbedingungen, die sich aus der Entscheidung eines dafür zuständigen Turnierausschusses ergeben hat, kann dem Regelkomitee der ITTF vorgelegt werden, falls der nationale Verband damit einverstanden ist und es befürwortet. Das Regelkomitee des ITTF soll dann eine Entscheidung treffen. Ein Verband kann schließlich diese Entscheidung zum Gegenstand eines Protestes ma-

chen, der dann durch das zuständige Organ der ITTF zu entscheiden ist. In keinem Fall wird dadurch jedoch die Endgültigkeit der Entscheidung des Oberschiedsrichters bzw. des zuständigen Turnierausschusses für den vergangenen Fall berührt.

3. Linienrichter

Linienrichter sollten wie folgt eingesetzt werden:
Einer, der Kantenballrichter, auf der dem Schiedsrichter gegenüberliegenden Seite des Tisches. Seine Aufgabe ist es zu entscheiden, ob ein Ball auf der ihm zugewandten Seite die Kante oder die Seite des Tisches unterhalb der Spielfläche berührt hat;
und, auf Ersuchen eines Spielers oder falls der Schiedsrichter es selbst für wünschenswert hält, je einer in Verlängerung der Grundlinie auf jeder Tischseite (Grundlinienrichter). Ihre Aufgabe ist es, über Verstöße gegen Regel A.6.1. (Ball beim Aufschlag hinter der Grundlinie oder ihrer Verlängerung) oder Regel A.10.1.6. (Ballberührung über dem Tisch) zu entscheiden.
In allen Fällen ist die Tatsachenentscheidung dieser Linienrichter, die sie in ihrem Zuständigkeitsbereich fällen, endgültig. Im Zweifelsfalle sollten sie zugunsten des Spielers entscheiden, dessen Regelverstoß ihnen zweifelhaft erscheint.
Bei Weltmeisterschaften ist der Einsatz von Linienrichtern verbindlich, bei anderen Veranstaltungen ist er anzustreben, falls er praktisch erscheint.

4. Zählweise

4.1. Verfahren

4.1.1. Unmittelbar nachdem der Ball aus dem Spiel ist und ein Punkt erzielt wurde oder sobald wie möglich danach soll der Schiedsrichter den Spielstand bekanntgeben. Dabei muß er darauf achten, daß er trotz Lärm oder Beifall zu verstehen ist.

4.1.2. Der Schiedsrichter soll zuerst den Spielstand des Aufschlägers und dann den des Rückschlägers ansagen.

4.1.3. Beim Aufschlagwechsel – also bis 20 : 20 nach jeder

Serie von fünf Aufschlägen, nach 20 : 20 und bei der Wechselmethode (siehe A.14.2.) nach jedem Punkt — soll der Schiedsrichter auf diesen Wechsel hinweisen, indem er der Ansage des Spielstandes den Namen des nächsten Aufschlägers hinzufügt.

4.1.4. Dem Aufschläger wird empfohlen, stets so lange mit dem Aufschlag zu warten, bis er ihm korrekt und deutlich zu verstehen vom Schiedsrichter zugesprochen wird. Falls er wiederholt zu früh aufschlägt und der Schiedsrichter der Meinung ist, daß der Rückschläger dadurch benachteiligt wird, soll der Schiedsrichter den Aufschläger ermahnen, mit seinem Aufschlag zu warten. Außerdem sollte er den Rückschläger an sein Recht erinnern, zu erklären, daß er noch nicht spielbereit sei.

4.2. Zählgeräte

Bei Weltmeisterschaften muß der Spielstand vom Schiedsrichter in der Sprache des veranstaltenden Verbandes angesagt und außerdem auf einem Zählgerät angezeigt werden, das beiden Spielern oder Paaren klar und deutlich die Zahlen zeigt. Zählgeräte sind überall dort dringend zu empfehlen, wo zahlreiche Zuschauer sind und besonders dort, wo nicht alle Spieler und Zuschauer mit der beim Zählen verwendeten Sprache vertraut sind.

4.3. Verfahren bei der Wechselmethode

4.3.1. Zeitansage

4.3.1.1. Der Ablauf der ersten 15 Minuten soll von einem Zeitnehmer festgehalten werden, der nach Weisung des Schiedsrichters handelt. Er startet seine Uhr bei Beginn des ersten Aufschlags. Er hält sie an und startet sie erneut bei jeder Unterbrechung, die der Schiedsrichter anordnet.

Solche Unterbrechungen sind z. B.:

a) wenn der Ball die Box verläßt, und zwar vom Augenblick des Verlassens bis zu dem, da er in die Box zurückgebracht wird;

b) während des Seitenwechsels im Entscheidungssatz;

c) alle anderen Unterbrechungen wie kurzes Abtrocknen, Ordnen der Ober- oder Fußbekleidung, zerbrochener Ball, Ausfall der Beleuchtung, Sturz, Verletzung oder plötzliches Unwohlsein.

Wenn die 15 Minuten verstrichen sind, unterbricht der Zeitnehmer das Spiel mit dem Ruf »Stopp!«

4.3.1.2. Nachdem das Spiel unterbrochen wurde, sagt der Schiedsrichter »Wiederholung« und unterrichtet vor Wiederbeginn die Spieler davon, daß der Rest des unterbrochenen Satzes sowie alle etwa noch ausstehenden Sätze des Spieles nach der Wechselmethode (siehe A.10.2.) fortgesetzt werden. Danach ist unverzüglich und ohne weitere Pause das Spiel wiederaufzunehmen.

4.3.1.3. Wird das Spiel während eines Ballwechsels unterbrochen, so schlägt nach der Unterbrechung derselbe Spieler auf, der auch in dem unterbrochenen Ballwechsel Aufschläger war. Falls dagegen das Spiel zwischen zwei Ballwechseln unterbrochen wird, schlägt nach Wiederbeginn des Spiels der letzte Rückschläger zuerst auf.

4.3.2. Schlagzählen

Das Schlagzählen soll nicht der Schiedsrichter, sondern ein anderer (z. B. der Zeitnehmer) übernehmen, der für diesen Zweck als »Schlagzähler« bezeichnet wird. Er zählt die guten Schläge des Rückschlägers — von eins bis dreizehn. Die Zahlen sollten hörbar, klar und deutlich in der jeweiligen Landessprache gesprochen, aber nicht gerufen werden. Der Schiedsrichter muß »Stopp!« rufen, wenn der Ballwechsel danach noch weitergeht. (Anm. Regeln zur Wechselmethode siehe A.10.2. und 1.14.2.)

5. Ratschläge an die Spieler während des Kampfes

5.1. Während der festgesetzten Pausen (d. h. nach Satzende) oder anderer erlaubter Spielunterbrechungen können die Spieler Ratschläge von jeder beliebigen Person entgegennehmen. Zu allen anderen Zeiten, z. B. während einer kurzen Unterbrechung zum Abtrocknen oder beim

Seitenwechsel im Entscheidungssatz, ist jedoch keine Beratung erlaubt.

5.2. Andere Versuche der Kapitäne oder anderer Personen, das Spiel zu beeinflussen oder die Spieler zu beraten, nachdem das Spiel begonnen hat, sind unerlaubt und müssen durch die Verbände und die Schiedsrichter unterbunden werden.

5.3. Zweck dieser Bestimmungen ist es, störende Unterbrechungen einzuschränken und den Spielern selbst die Verantwortung für ihre Spielführung und Taktik zu überlassen, sobald das Spiel begonnen hat. Die Einschränkung bezieht sich auf Ratschläge zur Spielmethode. Unter keinen Umständen darf diese Regel so ausgelegt werden, daß ein Kapitän oder — in einem Einzelwettbewerb — ein Spieler daran gehindert werden, zu jeder Zeit einen Protest gem. B.2.7. einzulegen oder daß eine Beratung zwischen einem Spieler und dem bevollmächtigten Vertreter seines Verbandes oder einem Dolmetscher verhindert wird, die der Erläuterung einer Entscheidung dienen sollte.

6. Ununterbrochenes Spiel — einzige Ausnahmen

6.1. Der Schiedsrichter hat dafür zu sorgen, daß das ganze Spiel — abgesehen von den erlaubten Pausen (falls sie in Anspruch genommen werden) — ohne Unterbrechung geführt wird. Er darf während eines Satzes nur die kürzest möglichen Unterbrechungen zulassen, wie sie etwa beim Abtrocknen, Brilleputzen und kurzen Erfrischungen entstehen können. Handtücher und Erfrischungen sollten daher nach Möglichkeit in der Nähe des Schiedsrichters aufbewahrt werden. Auf keinen Fall sollte man dulden, daß derartige Unterbrechungen als Vorwand für eine längere Unterhaltung oder eine Verzögerung benutzt werden. Sobald ein Spieler oder Paar zur rechten Zeit bereit ist, wieder weiterzuspielen, muß auch die andere Seite dazu aufgefordert werden. Zerbricht ein Spieler seinen Schläger während des Spiels, so muß er ohne Verzögerung und ohne das Spielfeld (die

Box) zu verlassen, mit einem anderen Schläger weiterspielen, den er mitgebracht hat oder der ihm in die Box gereicht wird. Es wird empfohlen, den Spielern nicht zu erlauben, während eines Spiels die Box zu verlassen. Während der erlaubten Ruhepause sollten sich die Spieler nicht mehr als 3 m von der Box entfernt unter Aufsicht des Schiedsrichters aufhalten. Sie dürfen jedoch während dieser Zeit nicht an ihrem Tisch trainieren. Der Oberschiedsrichter kann nach seinem Ermessen den Spielern während einer Unterbrechung wegen Unfalls erlauben, das Spielfeld zu verlassen und an einem anderen Tisch zu trainieren.

6.2. Spielunterbrechung bei Unfall

Der Oberschiedsrichter kann einem Spieler, der durch einen Unfall zeitlich behindert ist, eine Spielunterbrechung von so kurzer Dauer wie möglich gewähren. Voraussetzung ist, daß die Unterbrechung nach Ansicht des Oberschiedsrichters den gegnerischen Spieler bezw. das gegnerische Paar nicht benachteiligt. Eine Spielunterbrechung darf nicht gewährt werden, wenn die Spielunfähigkeit schon vor Spielbeginn bestand bzw. vernünftigerweise erwartet werden muß oder wenn sie durch die normale Anstrengung des Spiels verursacht wird.

Spielunfähigkeit durch Krampf oder Erschöpfung, hervorgerufen durch den gegenwärtigen Gesundheitszustand des Spielers oder durch die Spielweise, rechtfertigt die Gewährung einer Unterbrechung nicht. Eine Spielunterbrechung darf nur bei Spielunfähigkeit infolge Unfalls, z. B. Sturz, gewährt werden.

6.3. Fremder Ball in der Box

Wenn ein fremder Ball in die Box springt, sollte der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen. Selbst wenn der Ball die Spieler im Augenblick nicht zu stören scheint, kann das Spiel durchaus so verlaufen, daß einer der Spieler ihn bemerkt und abgelenkt wird.

Wenn jedoch ein Ball aus einer anderen Box gerade in

dem Augenblick hereinspringt, in dem ein Punkt erzielt wird, und nach Ansicht des Schiedsrichters keinen Einfluß auf Gewinn oder Verlust dieses Punktes hat, sollte der Schiedsrichter das Spiel in einem solchen Fall nicht unterbrechen. Er sollte nach gesundem Menschenverstand und eigenem Ermessen entscheiden.

7. Einspielzeit

7.1. Die Spieler haben das Recht, sich vor einem Spiel bis zu zwei Minuten einzuspielen, jedoch nicht länger als zwei Minuten, außer mit besonderer Genehmigung des Oberschiedsrichters. Wenn alle beteiligten Spieler im Laufe des Tages schon am selben Tisch gespielt haben, gilt eine Einspielzeit von einer Minute, es sei denn, es liegt eine besondere Genehmigung des Oberschiedsrichters vor.

7.2. Den Spielern sollte ausreichend Gelegenheit gegeben werden, sich mit den zu verwendenden Bällen vertraut zu machen und sie zu prüfen. Das heißt jedoch nicht, daß aus diesem Grunde die Einspielzeit verlängert oder die Wiederaufnahme des Spiels, nachdem ein zerbrochener Ball ersetzt wurde, verzögert werden sollte. Auf Verlangen sollte den Spielern die Möglichkeit zur Prüfung der vorgesehenen Bälle gegeben werden, bevor sie den Tisch erreichen.

Der Oberschiedsrichter entscheidet endgültig über die Verwendung eines Balles.

Ein Spieler, der die Entscheidung des Oberschiedsrichters nicht akzeptiert, kann disqualifiziert werden.

8. Verhalten beim Spiel

Oberschiedsrichter, Schiedsrichter und Mannschaftskapitäne sollen die Spieler davon abhalten, den Gegner mit irgendwelchen Unsitten abzulenken oder aus der Fassung zu bringen oder das Spiel zu unterbrechen.

Der Oberschiedsrichter ist berechtigt, einen Spieler wegen fortgesetzten unsportlichen oder beleidigenden Verhaltens zu disqualifizieren.

Sie sehen, daß anscheinend wirklich alles bis ins Kleinste geregelt ist. Trotzdem kommt es immer wieder zu Unklarheiten. (Das Wort Streitigkeiten ist hier bewußt vermieden, denn im Sport sollte es keinen Streit, bestenfalls Streitfragen geben.)

Zu solchen Problemfällen gehören nicht nur die Kantenbälle oder der zerbrochene Ball, die schon erwähnt wurden. Damit Sie das mit dem Ball besser verstehen, hier ein praktisches Beispiel:

Zwei Spieler schlagen hart und geschnitten. Bei einem Aufprall bekommt der Ball einen kleinen Sprung, der durch den harten Rückschlag vergrößert wird; nun prallt der Ball auf der gegnerischen Spielfeldhälfte auf, springt natürlich unberechenbar ab, der Gegner erwischt ihn nicht — und tritt zufällig auf den Ball, der vom Tisch gefallen ist.

Wo ging der Ball nun kaputt? Wer bekommt einen Punkt?

Weiß man, wie das geschah, ist die Entscheidung klar: Den Punkt bekommt keiner von beiden, da der Ball ja schon vor dem Rückschlag defekt war; der Ballwechsel muß wiederholt werden.

Aber wer erkennt bei so einem harten und schnellen Spiel, was wirklich passiert ist? Selbst auf den etwas veränderten Klang eines kaputten Balles kann man sich ja nicht verlassen — vor allem bei einem Turnier, wo an mehreren Tischen nebeneinander gespielt wird, wo etwa Beifall der Zuschauer das Geräusch übertönt. Der Rückschlag könnte ja deshalb so ungewöhnlich beim Gegenspieler aufgeschlagen und abgeprallt sein, weil er besonders raffiniert geschnitten war. Dann müßte der Rückschläger einen Punkt bekommen, denn der Ball ging ja ganz offensichtlich erst entzwei, nachdem der Gegenspieler ihn nicht mehr erreicht und zurückgegeben hat, der Ball also nicht mehr im Spiel war, als er zertreten wurde. Das Zertreten ist im übrigen einwandfrei festzustellen — und am zertretenen Ball läßt sich nicht mehr erkennen, was vorher mit ihm geschehen ist.

Zugegeben: Dieses Beispiel ist konstruiert. Aber nichts spricht dagegen, daß es tatsächlich einmal so ablaufen kann. In der Praxis gibt es noch ganz andere Fälle.

Wo tauchen nun solche

Eberhard Schöler, der großartige deutsche Weltklassespieler, meistert auch noch auswegslos erscheinende Situationen.

Unklarheiten

am häufigsten auf?

1. Schon einmal bei der Frage, wer Aufschlag hat. Vor allem beim Wechsel nach jedem Punkt nach 20 : 20, bei der Wechselmethode, bei Wiederholungsbällen oder Spielunterbrechungen sowie im Doppel. Gute Schiedsrichter notieren sich zwar den Aufschlag zu Beginn des Spieles und können nach dem Spielstand an Hand einer Tabelle den Aufschläger feststellen — aber auch nur, wenn das Spiel normal verläuft.
2. Bei der Frage, ob der Aufschlag korrekt war. Sie wissen sicher noch, auf was da alles geachtet werden muß. Wurde der Ball drei Millimeter nach dem Höhepunkt der Wurfbahn getroffen oder auf deren Höhepunkt? War er in diesem Moment hinter der Grundlinie oder zu weit vorn? War der Winkel beim Aufwerfen

zu flach? Verständlich, daß mancher Schiedsrichter da überfordert ist und es nicht so ganz genau nimmt; aber was ist, wenn dann der Rückschläger protestiert?

3. Wurde der Ball im Flug getroffen? Das ist dann sofort ein Problem, wenn ein Rückschlag so geführt wird, daß er den Ball sozusagen einen Millimeter nach dem Aufprall trifft. Wer will bei schnellem Spiel sehen können, ob es nicht ein Millimeter vor dem Aufprall war?
4. Der Doppelschlag. Wurde der Ball zweimal hintereinander vom selben Spieler geschlagen? Auch das kann zum Problem werden, wenn dieses zweimalige Schlagen eine Angelegenheit von Millimetern ist — etwa weil der Schläger beim Treffen des Balles spürt, daß er ihm mehr Schwung geben muß und blitzschnell noch einmal nachschlägt.
5. War der Aufschlagball ein Netzball? Oft touchiert der Ball das Netz so schwach, daß man eine ungewöhnliche Flugbahn auch seinem Drall allein zuschreiben könnte?
6. Hat sich der Tisch bewegt oder nicht?
7. Hat die freie Hand eines Spielers den Tisch berührt oder nicht? So etwas kann im Eifer des Gefechtes unbeabsichtigt und kaum merkbar geschehen.
8. Ein ›klassischer‹ Streitfall ist auch die Frage, wo der Ball mit der Schlägerhand getroffen wurde. Oder besser gesagt, geschlagen. Wo hört das Handgelenk auf? Waren es zwei Millimeter weiter oben oder ein Millimeter weiter unten? Bei einem so schnellen Spiel ist das Ermessenssache des Schiedsrichters. Und seine Entscheidung muß man akzeptieren, ob er recht hat oder nicht.

Das wäre eine Auswahl der wichtigsten Fragen, die auftauchen können. Alle überhaupt möglichen oder denkbaren Probleme aufzuzählen würde den Rahmen dieses Buches sprengen.

Nur ein letztes Beispiel soll zeigen, was sogar außerhalb des eigentlichen Spielgeschehens den Schiedsrichter beschäftigen kann: Ein Spieler trägt auf seiner vorschriftsmäßigen Kleidung ein rundes, helles Vereinsabzeichen — irritiert das den Gegner, könnte er es mit einem Ball verwechseln?

Alle Regeln zu beherrschen, jeden Fehler richtig zu erkennen, in

schwierigen Fällen rasch, sicher und eindeutig zu entscheiden, ist die Hauptaufgabe eines Schiedsrichters. Daß er neutral und fair ist, sollte selbstverständliche Voraussetzung sein. Man kann nämlich auch als Schiedsrichter durch Auftreten und einseitige Entscheidungen die Spieler irritieren und den Gang des Spieles beeinflussen.

Und neben allem muß der Schiedsrichter seine Anweisungen und den Spielstand deutlich ansagen — den Spielstand häufig in zwei Sprachen — und überwachen.

Eine leichte Aufgabe ist dieses Amt also wahrlich nicht. Und da Schiedsrichter eben auch nur Menschen sind, sollte man ihnen als guter Sportler ihre Aufgabe nicht unnötig schwer machen. Sie haben als Einzelspieler zwar jederzeit das Recht, einen

Protest

einzulegen, wenn Ihr Gegner regelwidrig spielt oder eine falsche Entscheidung gefällt wird (bei Mannschaftskämpfen kann das nur der Mannschaftsführer). Aber Sie sollten dieses Recht nicht mißbrauchen. Wenn Sie nicht besser spielen können als Ihr Gegner, dann bringen Ihnen auch Proteste keinen Sieg. Falls Ihr Gegner unfair spielt oder der Schiedsrichter parteiisch ist, disqualifizieren beide sich selbst.

Zum Punkt ›unfair‹ noch ein Wort.

Man kann – wie in vielen Sportarten — leider auch beim Tischtennis

›Mätzchen‹ machen,

um den Gegner zu irritieren. Da begleiten gelegentlich Urschreie einen guten Rückschlag oder auch nur halblaute Kommentare, mancher stampft mit dem Fuß auf, haut mit der Schlägerkante auf den Tisch; man verbirgt nach einem Fehler erst einmal das Gesicht

Entscheidende Bruchteile von Sekunden während eines Spiels: geht der Ball auch wirklich über das Netz?

hinter dem Schläger und wendet sich verzweifelt vom Spieltisch ab, macht bei einem guten Rückschlag Freudensprünge. Oder man läßt den zum Aufschlag bereiten Gegner zappeln, weil man noch nicht spielbereit ist. Auch ständiges unberechtigtes Protestieren gehört in dieses Repertoire. Da ein Satz kurzfristig zum Abtrocknen, Brilleputzen oder zu einem Erfrischungsschluck unterbrochen werden kann (natürlich nur vor einem Aufschlag), läßt sich auch das dazu mißbrauchen, das Spiel zu verzögern, den Gegner aus dem Rhythmus zu bringen.

Es ist Sache des Schiedsrichters, solchen Unfug zu unterbinden, indem er den Übeltäter ermahnt. Sie selbst sollten unbedingt darauf verzichten, als Sportler ein so unschönes Bild zu bieten.

Weiter im Verein

Die Kapitelüberschrift ist mehrdeutig. Einmal weil jetzt weiter davon die Rede sein wird, was im Vereinsleben vor sich geht. Und weil Sie im Verein mit anderen weiter kommen, als gemeinsam mit Sportkameraden.

Sie kennen den Sport, seine Regeln, die Wettbewerbsbestimmungen, die Vorschriften für Geräte, Zubehör und Kleidung, wissen etwas über die Geschichte des Tischtennis, die Technik und die Taktik des Spiels.

Jetzt spielen Sie in einem Verein.

Sie werden dabei schnell erfahren, daß es nicht nur Altersklassen gibt, sondern auch noch erste, zweite und vielleicht dritte Mannschaften. Sie hier mit der Aufzählung der vielen Wettbewerbsmöglichkeiten zu langweilen, ist überflüssig. Sie bekommen auch so schnell mit, wie man sich durch das Gewirr von Punktspielen, Aufstiegsspielen, Meisterschaften, Freundschaftsspielen, kleinen und großen Turnieren schlängelt.

Da gibt es Titel zu gewinnen, Pokale und Urkunden. Man mißt seine Kräfte untereinander, empfängt andere Vereine oder fährt zu anderen durch das Land.

Manchem genügt es schon, wenn er einfach dabei ist. Er hat nicht viel Ehrgeiz, glaubt nicht an eine besondere Begabung. Und das ist falsch. Selbstverständlich kann nicht jeder Tischtennisspieler Landesmeister oder gar Europameister werden. Aber es ist ziemlich sicher, daß er immer noch etwas mehr aus sich machen kann, als er für möglich hält.

Gleich zu Beginn dieses Buches haben Sie ja erfahren, welche Fähigkeiten durch Tischtennis gefördert oder gar erst geweckt werden. Allerdings nicht nur, indem man nun möglichst viel spielt.

Dazu gehört zunächst die Einsicht, daß man es seinen Vereinskameraden schuldig ist, sein Bestes zu geben. So ein Verein ist wie ein Motor: Wenn nur eine einzige Schraube oder ein Rädchen versagt, dann kann er stehenbleiben.

Weiterhin gehört das schon einigemal erwähnte Training dazu. Und zu diesem Training nicht nur ein Trainer, sondern auch eigenes Üben.

Über die Gestaltung des Trainings ist schon viel geschrieben worden. Um was es dabei grundsätzlich geht, finden Sie im Kapitel ›Spiel ohne Gegner‹. Und man könnte noch ganze Bücher mit diesem Thema füllen, denn jeder Trainer hat da eigene Methoden und Vorstellungen.

Die Hauptzeit für ein intensives Trainieren liegt in den Monaten Juli, August und September. Im Oktober beginnt die offizielle Spielsaison; die Zeit wird dann also knapp — und bis zum ersten Spiel muß man seine beste Form erreicht haben.

Ihr Trainer wird vielleicht Wert auf Gymnastikübungen legen, Dauerläufe oder Sprints einschalten. Er wird Ihnen Ballgefühl vermitteln, indem er Sie den Ball auf dem Schläger tanzen lassen läßt oder auch einfach nur wie ein Ei im Löffel beim Hindernislauf balancieren. In bestimmten Fällen — um Treffsicherheit und Stellung zu verbessern, wird er vielleicht verlangen, daß Sie gegen eine Wand spielen.

Daß er systematisch mit Ihnen den Aufschlag und alle wichtigen Schlagarten trainiert, versteht sich von selbst. Genau so, wie Sie Plazieren üben müssen: zwei rechts, zwei links (aber bitte keinen fallen lassen).

Dann kommt vielleicht ein Gruppentraining dran. Bei solchem Training wird mit fünf oder sechs Spielern an einem Tisch geübt. Immer muß einer da sein, wo der Ball aufprallt, um ihn zurückzuschlagen, und dann dem nächsten Platz machen. Die übrigen, die gerade nicht dran sind, laufen um den Tisch oder ein Stück von ihm fort, oft um oder über aufgebaute Hindernisse. Das wäre dann sozusagen ein Standard-Training.

Aber damit sollten Sie sich nicht begnügen. Es gibt noch andere, bisher

Sie haben sich zum Beispiel an Ihren Schläger gewöhnt. Und wenn alle Ihre Partner Schläger mit gleichem oder ähnlichem Belag haben, klappt im Training alles wunderbar. Bis Sie dann im Wettkampf auf einen Gegner treffen, der einen ganz anderen Belag verwendet — und völlig versagen, weil der Ball auf diesen anderen Belag hin anders ›kommt‹, als Sie das bisher schon fast automatisch berechneten.

Sie sollten bei dieser Gelegenheit auch nicht vergessen, daß es Schläger mit zwei verschiedenen Belägen gibt. Auch damit müßten Sie einmal trainieren. Solche Schläger haben einen Nachteil: Wenn man nur mit einem ›weichen‹ Belag spielen will, muß man sie beim Wechsel von Vorhand auf Rückhand natürlich in der Hand umdrehen; das kostet Zeit, erfordert Geschicklichkeit und Übung.

Auf Topspin-Angriffe antwortet man am besten mit einem harten Belag — gut, wenn man den gleich zur Hand hat. Und falls es Ihnen gelingt, das Umdrehen blitzschnell zu schaffen, können Sie einen Gegner ganz schön in Verwirrung bringen, weil er mal weiche, mal harte Schläge serviert bekommt, mal mit der Vor-, mal mit der Rückhand.

Man selbst soll mit verschiedenen Schlägerbelägen nur so lange üben, bis man für sich den richtigen gefunden hat. Aber zu einem guten Training gehört auf jeden Fall, daß man das Spiel gegen jede zugelassene Art von Belägen beherrschen lernt.

Etwas Ähnliches kann Ihnen passieren, wenn Sie nur gegen Rechtshänder Ihre Kunstfertigkeit erproben — und dann plötzlich einem Linkshänder gegenüberstehen. Wenn in Ihrem Verein kein Linkshänder ist, suchen Sie sich woanders einen, laden Sie ihn zu einem Gastspiel ein.

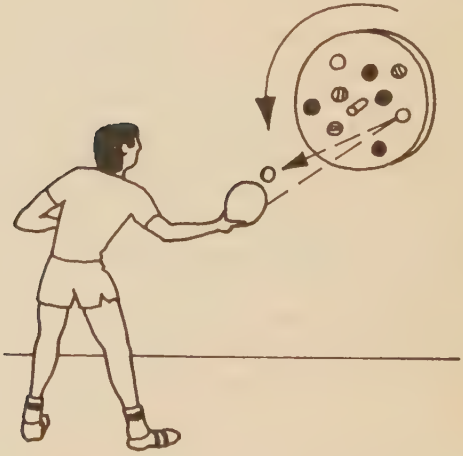
Damit wären wir bei einem Punkt, der für jeden Spieler wichtig wird, der weiterkommen möchte: der

und dem eigenen Nachdenken. Denn auch ein guter Trainer übersieht etwas oder hängt zu sehr an seiner nun einmal gut eingeführten Methode.

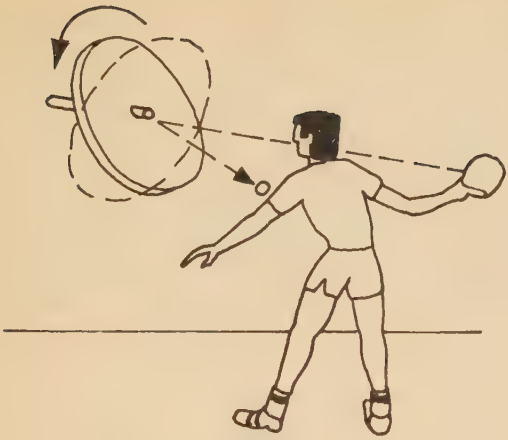
Ihrer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt, wenn Sie eigene Möglichkeiten finden. Sind Sie vielleicht im Plazieren schwach? Dann spielen Sie doch mal nicht gegen eine Wand, sondern gegen eine rotierende Scheibe, auf der ein paar bunte Punkte kleben, und versuchen die zu treffen. Ersetzen Sie den Tisch durch ein um die Mitte schwenkbares Brett (wie einst kann da ein Buch das Netz darstellen). Oder spielen Sie auf einem x-förmigen Bretterkreuz. Das einzelne Brett kann man dann während des Spiels langsam drehen.

Reaktionsvermögen kann man zum Beispiel üben, wenn man das sich drehende Brett an der Wand ›eiern‹ läßt. Dann braucht es

Ein paar Möglichkeiten für das Training:



a) Zielübungen auf einer rotierenden Scheibe



b) Reaktionsübung auf einer ›eiernden‹ Scheibe

keine Markierungspunkte, und der Ball springt immer wieder in anderer Richtung ab, weil er die Scheibe ja in verschiedenen Winkeln trifft.

Konzentration kann man üben, wenn man in jede Hand einen Schläger nimmt, den Ball auf beiden balanciert oder springen läßt — mit einem Ball oder mit zwei Bällen.

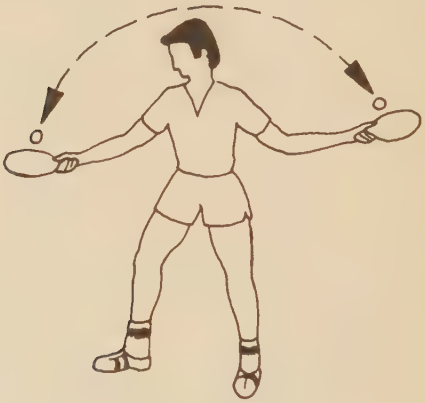
Freilich erinnert das schon ans Jonglieren (so wie die rotierende Scheibe ans Messerwerfen). Aber warum soll man sich als künftiger Ballartist nicht aus der Zirkusbranche Anregungen holen?

Vielleicht konstruiert sich jemand für sein Training sogar eine richtige kleine Ballschleuder-Vorrichtung, die Bälle aus einer Versenkung in immer wechselnde Richtungen und mit immer anderer Geschwindigkeit ›ausspuckt‹. Das wäre dann den Tontaubenschützen abgeschaut.

Oder er hängt beim Training mit dem Partner eine große Decke so über das Netz, daß er in der Grundstellung nur die Grundkante

der gegnerischen Spielfeldhälfte sehen kann. Dann kann er seinen Gegenspieler nicht mehr sehen und nicht aus dessen Bewegungen die ankommenden Bälle berechnen. Er lernt, den heranfliegenden Ball blitzschnell zu sehen, zu taxieren und zu ›beantworten‹.

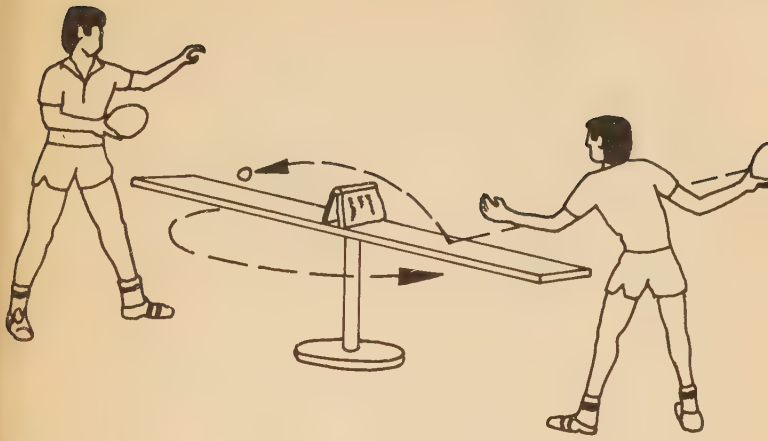
Und noch etwas ist möglich. Viele Spieler werden bei Turnieren durch Geräusche abgelenkt: Ansagen durch den Lautsprecher, rauschender Beifall, der einem Spieler am Nebentisch gilt, Zwischenrufe oder Zurufe aus dem Publikum. Nach der Regel sind das alles keine ›Ereignisse‹, auch wenn sie nicht vom Spieler verschuldet sind.



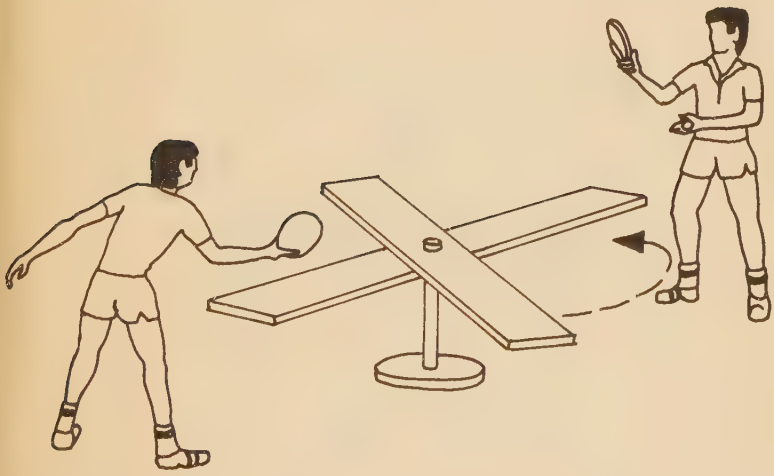
c) Jonglieren zur besseren Körperbeherrschung

Wer nervös ist, sollte also mit einem Geräuschtonband trainieren, das er bei einem größeren Turnier leicht selbst aufnehmen kann.

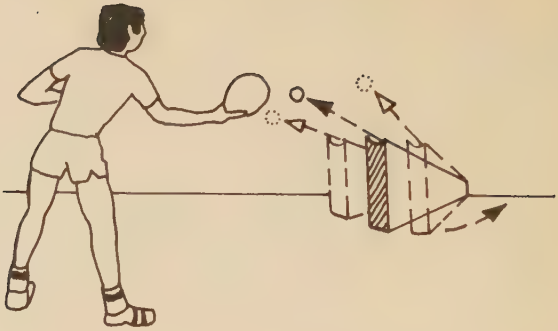
Was immer Sie sich einfallen lassen — Sie werden davon profitieren. Denn irgendeine Fähigkeit wird immer gesteigert. Und beim Tischtennis braucht man geistig, seelisch und körperlich jede denk-



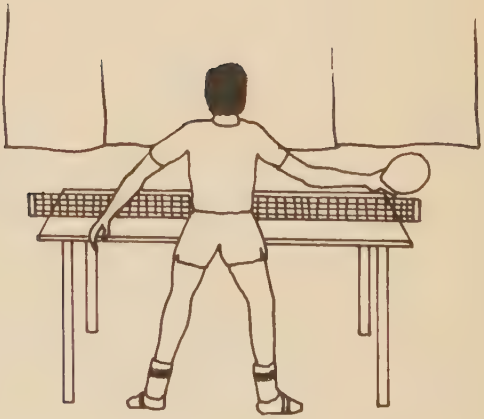
d) Spiel auf dem Brett lehrt plazieren



e) Statt des Bretts ein drehbares Bretterkreuz für viele Möglichkeiten



f) Überraschungsbälle aus einer Schleudervorrichtung ...



g) ... und durch einen Vorhang über dem Netz

bare Fähigkeit. Und wenn es in irgendwelchen Punkten hapert, muß mit anderen ausgeglichen werden.

Übrigens: Der Rat, selbst Trainingsmöglichkeiten zu finden bedeutet nicht unbedingt, daß Sie das nur für sich allein tun. Lassen Sie ruhig auch die Sportkameraden von Ihren Einfällen profitieren. Für gute Ideen ist sicher auch der Trainer dankbar. Und wenn der Verein insgesamt dadurch besser wird, hilft das auch Ihnen.

Ein Patent auf Trainingsmethoden kann man sowieso nicht erreichen. Höchstens ein moralisches Urheberrecht oder bei Übungsgeräten einen Gebrauchsmusterschutz.

Genug vom Training,

aber mit ihm, mit Ehrgeiz und mit Kameradschaft müssen Sie einfach weiterkommen. Sie können den Weg von den kleinsten Vereinen und Klassen bis weit in die Spitze finden. Schon ein Landesmeister wäre schließlich ein großer Erfolg. Und vielleicht gehören Sie eines Tages zu den Stars, die mit ihren Kämpfen sogar bares Geld verdienen.

Reisen, Ehrungen, Preise und Prämien winken.

Vielleicht allerdings auch manche Enttäuschung. Denn auch beim Tischtennis gibt es wie überall im Leben menschliche Schwächen, Pech oder gar Ungerechtigkeiten.

Lassen Sie sich nicht unterkriegen. Das sei der letzte Rat in diesem Buch. Denn wer aufgibt, der hat schon verloren ...

Literaturhinweise

Ossi Brucker/Tibor Harangozo, Tischtennis modern gespielt, Falken-Verlag, Wiesbaden 1975

Martin Sklorz, Tischtennis vom Anfänger zum Könner, BLV Verlagsgesellschaft, München 1974

Ichiro Ogimura, Tischtennis, Joola-Tischtennis, Eigenverlag, Siebeldingen 1973

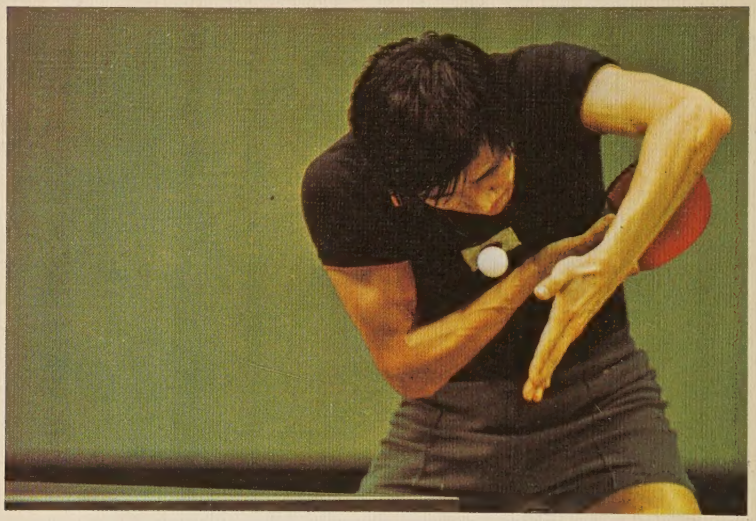
Handbuch des Deutschen Tischtennis-Bundes, Lübeck 1971

G. Gottlöber/G. Oelschlegel, Tischtennis, VEB Sportverlag, Berlin 1971

M. Clemens Gruber, Tischtennis-Taktik, Klockow, Lübeck 1971

Anschriften

Internationaler Tischtennis-Bund (ITTF)
Sekretariat: 69 a St. Helens Parks Road, Hastings, Sussex, England
Deutscher Tischtennis-Bund (DTTB)
Sekretariat: Souchaystr. 13, 6 Frankfurt/Main 70
Amtliches Organ des DTTB ist der zweimal monatlich erscheinende »Deutsche Tischtennis-Sport«
Redaktion: Haus des Sport, Maschstraße 20, 3 Hannover



Kaum ein Spiel ist so populär wie Tischtennis. Kein Wunder, denn diesen herrlichen Sport kann jeder ausüben, ohne sich vorher in große Unkosten stürzen zu müssen. Tischtennis ist nicht nur eine beliebte Hobbybeschäftigung, sondern durchaus ein echter Sport, der Reaktionsvermögen erfordert und es schärft. Man braucht gute Kondition, denn der ganze Körper wird hierbei durchtrainiert.

Alles, was Sie über Tischtennis erfahren wollen und wissen müssen, finden Sie in diesem Heyne-Sportbuch. Es gibt Hinweise für den Anfänger, aber auch für fortgeschrittene Tischtennisspieler wertvolle Tips, wie sie noch besser werden können. Technik und Taktik der verschiedenen Spielweisen werden ausführlich beschrieben und die Regeln so erklärt, daß sich alle Streitfälle aus der Welt schaffen lassen.

Zahlreiche Fotos und Illustrationen.

Mit den ausführlich erläuterten Spielregeln.

HEYNE RAT-GEBER

DM 4.80

EIN HEYNE-BUCH